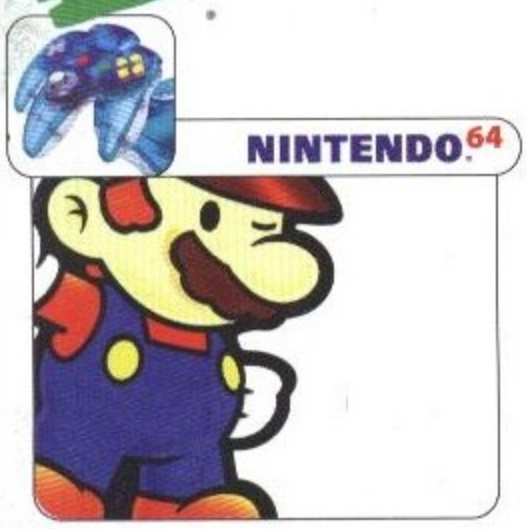
August 2001 | Artikel-Nr. 3201040 | Ausgabe 4/01 | Jahrgang 13

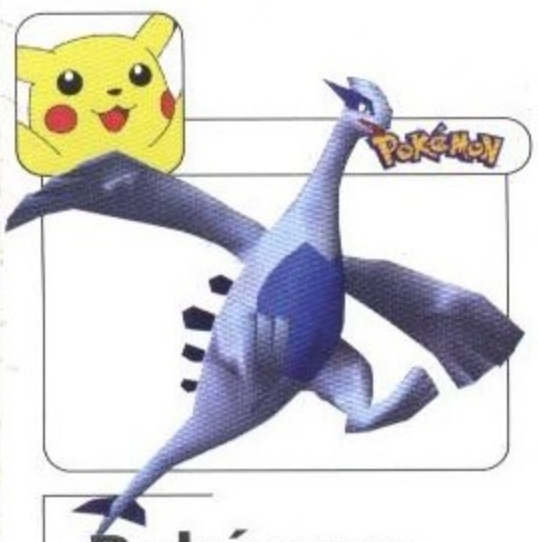
Club Nintendo®

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS!



Paper Mario

Mario ist endlich zurück auf dem Nintendo 64

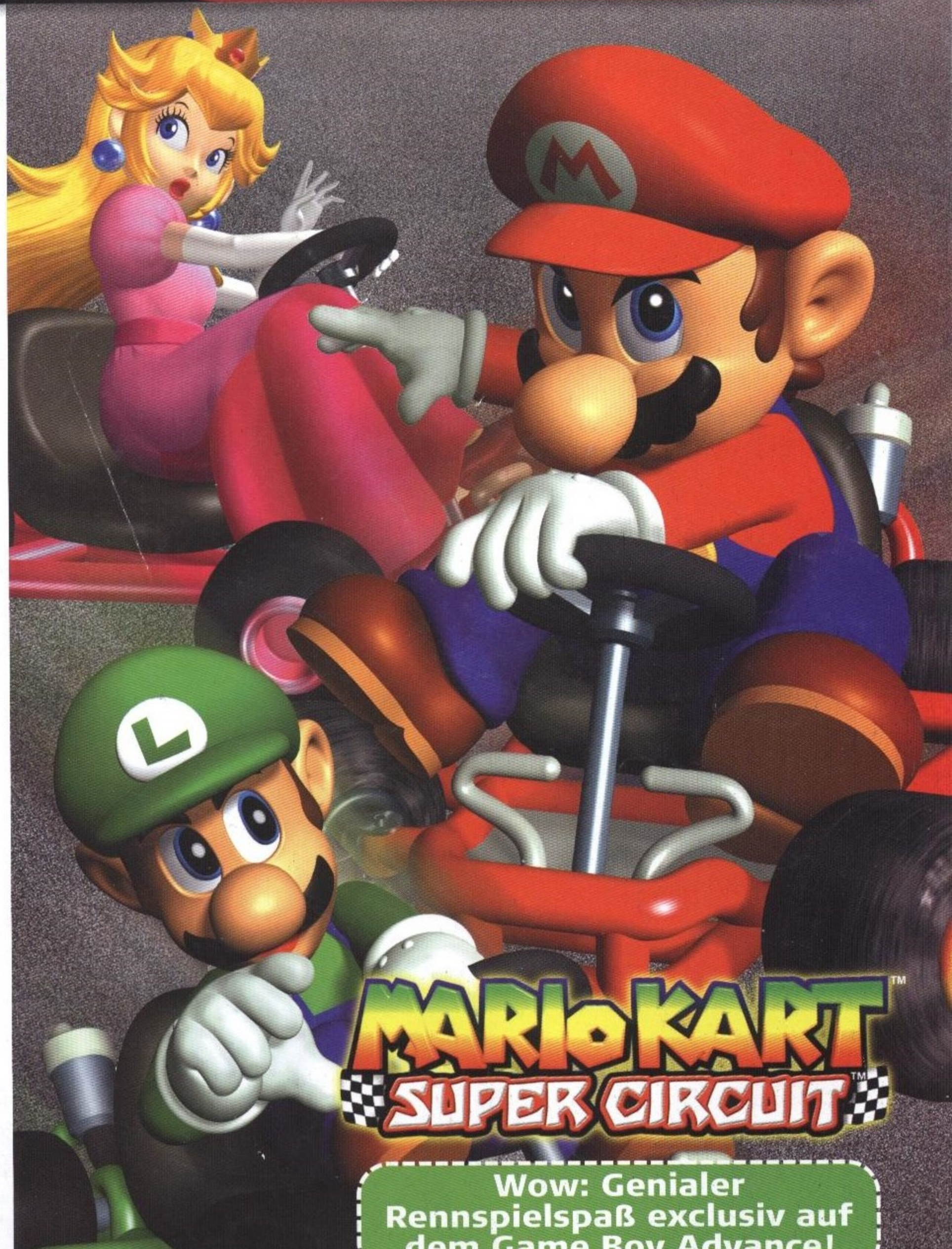


Pokémon Stadium 2

Alle neuen Pokémon auf dem Nintendo 64

Zelda

Spielspaß pur: Die neuen Zelda-Spiele



Wow: Genialer Rennspielspaß exclusiv auf dem Game Boy Advance!

JETZT HAST DU POWER FÜR 2

Also beweg dich.

Und nimm Pikachu mit – wohin du auch gehst! Der Schrittzähler gibt deine Power an das beliebte Pokémon weiter. So kannst du deinen kleinen Freund in völlig neuen Animationen erleben! Und das komplett in Farbe! Aber das ist noch nicht alles. Eine Digitaluhr mit Alarmfunktion und ein spannendes Minigame sind auch noch mit dabei!

© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. /JUPITER Nintendo, Pokémon and characters names are trademark of Nintendo © 2001 Nintendo.

Kompatibel mit Pokémon Gold & Silber.

POKÉMON PIKACHU™ COLOR

Nintendo®

www.pokemon.de

Je mehr du dich bewegst, umso glücklicher wird Pikachu.

Willkommen im Club

Sommer, Sonne, Spielespaß! Gerade zum passenden Zeitpunkt schwappte die herrlich erfrischende **Game Boy Advance**-Welle über uns. Ob im Freibad, in der Eisdiele oder bei der Grillfete, es gab keinen Ort, wo man im Juli nicht auf fasziniert spielende **GBA**-Fans traf. Spiele wie **F-Zero: MAXIMUM VELOCITY**, **Super Mario Advance** oder **kurukuru kururin** waren aber erst der Anfang, wie wir in dieser Ausgabe eindrucksvoll zeigen können ...

Die neuen Hits für den Game Boy Advance

Während die legendären Entwickler von Rare derzeit mit **Diddy Kong Pilot**, **Donkey Kong: Coconut Crackers**, **Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge** oder **Sabre Wulf** an einer ganzen Ladung potenzieller Superhits arbeiten, düst das mit Spannung erwartete **Mario Kart: Super Circuit** (so lautet der endgültige Titel) gerade mit Vollgas auf die Zielgerade. Was euch im September erwartet, verraten wir im fünfseitigen Megatest in dieser Ausgabe!

Spielenachschub

Dass die Besitzer eines **Nintendo 64** oder eines **Game Boy Color** im Herbst ebenfalls eine Menge Spielspaß ernten können, gilt als sicher. Auf dem **N64** erscheinen u. a. **Pokémon Stadium 2** sowie **Paper Mario**, auf dem **Game Boy Color** gibt sich Superstar Link gleich in zwei neuen **Zelda**-Spielen die Ehre.

VIEL SPASS BEIM LESEN!
EUER
CLUB NINTENDO TEAM

GAME BOY ADVANCE

Mario Kart: Super Circuit

Mario gibt wieder Vollgas – wir haben den Megatest!

SEITE 16

NINTENDO 64

Paper Mario

Ein ungewöhnliches, faszinierendes Rollenspiel-Erlebnis mit Superstar Mario!

SEITE 32

GAME BOY COLOR

The Legend of Zelda

Oracle of Ages
Oracle of Seasons

Enthüllt: die beiden neuen Zelda-Spiele!

SEITE 46

Inhalt

Club

Reportagen

Der Start des Game Boy Advance 6
Mobile Kids 8

Nintendo 64

Nintendo 64
Charts 26
Lexikon 42
News
Paper Mario 32
Pokémon Stadium 2 28
Tests
Kirby 64: The Crystal Shards 40

Tipps & Tricks Hotline

Nintendo 64
Excitebike 64 61
Game Boy Color
Spider-Man 2 60
Game Boy Advance
Tony Hawk´s Pro Skater 2 60
GT Advance Championship Racing 60
F-Zero: Maximum Velocity 61
Ready 2 Rumble: Round 2 61

Rubriken

Editorial 3
Inhalt 4
Leserbriefe 62
Mini-Poster „Mario Kart: Super Circuit" .....Heftmitte
Mini-Poster „Game Boy Advance" .....Heftmitte
Vorschau 65

Der Start des Game Boy Advance

22.6. und 24:7. Diese Daten sind untrennbar mit dem *Game Boy Advance* verbunden. Am 22. Juni wurde die neue Handheld-Generation in Deutschland veröffentlicht, und Spielefans können seitdem 24 Stunden am Tag und 7 Tage in der Woche Spiele einer neuen Dimension erleben.

Wir berichten vom Traumstart des *Game Boy Advance*.

Seite 6

Wario Land 4

Der Erzfeind von Mario kehrt endlich zurück, und zwar auf den *Game Boy Advance*. Welche genialen Abenteuer euch im vierten Wario-Spiel erwarten werden, verraten wir in dieser Ausgabe!

Seite 13

Tolle Tipps!

Auf zwei Seiten präsentieren wir euch die neuesten Cheats und Tipps zu aktuellen Hits für das *Nintendo 64*, den *Game Boy Color* und ganz aktuell auch zu *Game Boy Advance*-Spielen!

Ab Seite 60

Homepage:
www.nintendo.de
E-Mail:
info@nintendo.de
Redaktionsfax:
0 60 26 - 95 03 08

Nintendo Spielehotline
0190 - 00 00 00
(DM 2,95 pro Anruf)
Mo.-Fr. 13:00 bis 19:00 Uhr

Nintendo Konsumentenberatung
0180 - 5 00 58 06
(DM 0,24 pro Minute)
Mo.-Fr. 11:00 bis 19:00 Uhr

Mario Kart: Super Circuit

Auf diese Umsetzung haben alle echten Spielefans gewartet, die Mario und seine Freunde schon auf dem *Nintendo 64* oder gar auf dem *Super Nintendo* bei heißen Kart-Rennen antreten haben lassen. Wir liefern euch den ersten Test des Superhits!

SEITE 16

Paper Mario

Nach langen Jahren des Wartens gibt sich Superstar Mario endlich wieder auf dem *Nintendo 64* die Ehre. Bei Paper Mario handelt es sich jedoch nicht etwa um eine Fortsetzung von Super Mario 64, sondern um ein neuartiges Rollenspiel mit ungewöhnlicher Grafik.

SEITE 32

Zelda

Oracle of Ages
Oracle of Seasons

Wer hätte das gedacht: Nachdem die Fans mit dem *Nintendo 64*-Game „The Legend of Zelda: Majora's Mask" in den letzten Monaten reichlich beschäftigt waren, stürzt sich Link nun gleich in zwei neuen Spielen für den *Game Boy Color* in neue Abenteuer. Wir liefern erste Einblicke ...

SEITE 46

Inhalt

Club Nintendo

GAME BOY ADVANCE

Charts 10
Lexikon 25
News 11

NEWS

Advance Wars 12
Bomberman 14
Wario Land 4 13

TESTS

Army Men Advance 23
GT Advance Championship Racing 22
Mario Kart: Super Circuit 16
Pinobee: Wings Of Adventure 21
Tweety and the Magic Gems 24

POKÉMON

Charts 56
Gewinnspiel 58
Lexikon 59
News 57

GAME BOY COLOR

Charts 44
Lexikon 54

NEWS

Zelda: Oracle of Ages/Seasons 46

TESTS

Alone in the Dark 52
Ottifanten 51
Spider-Man 2 53
Tomb Raider 50

Nintendo Fax-Abruf

0190 - 17 00 00

(DM 1,21 pro Minute)

Für: Kirby 64 - The Crystal Shards, Zelda – Majora's Mask, Zelda – Ocarina of Time, Pokémon Goldene und Silberne Edition, Banjo-Tooie

Nintendo Computer Helpline

0190 - 10 10 00

(legion/ DM 1,21 pro Minute)

Für: Kirby 64 - The Crystal Shards, Zelda – Majora's Mask, Zelda – Ocarina of Time, Pokémon Goldene und Silberne Edition, Banjo-Tooie

Game Boy Advance – Die Laun

Nintendo feierte die Veröffentlichung des Game Boy Advance in Deutschland mit einer tollen Premierenparty.

Am Vorabend des 22. Juni fand anlässlich der Veröffentlichung des neuen *Game Boy* in Köln eine tolle Fete statt. Um den Abend für die geladenen Gäste zu einem unvergesslichen Erlebnis zu machen, hat sich Nintendo wirklich ins Zeug gelegt. Die erste Überraschung gab es beispielsweise bereits vor der eigentlichen Party. Am Parkplatz wurden die Gäste standesgemäß von Mario-Karts abgeholt. Fahrer im witzigen Mario- und Luigi-Look (inklusive Schnurrbart!) fuhren die Besucher einzeln zum Veranstaltungsort. Die Veranstaltung fand auf der festlich geschmückten MS Treibgut statt, einer ehemaligen Rheinfähre.

Auch das Fernsehen zeigte großes Interesse am Game Boy Advance. Axel Herr gab Auskunft.

Gute Stimmung an Bord!

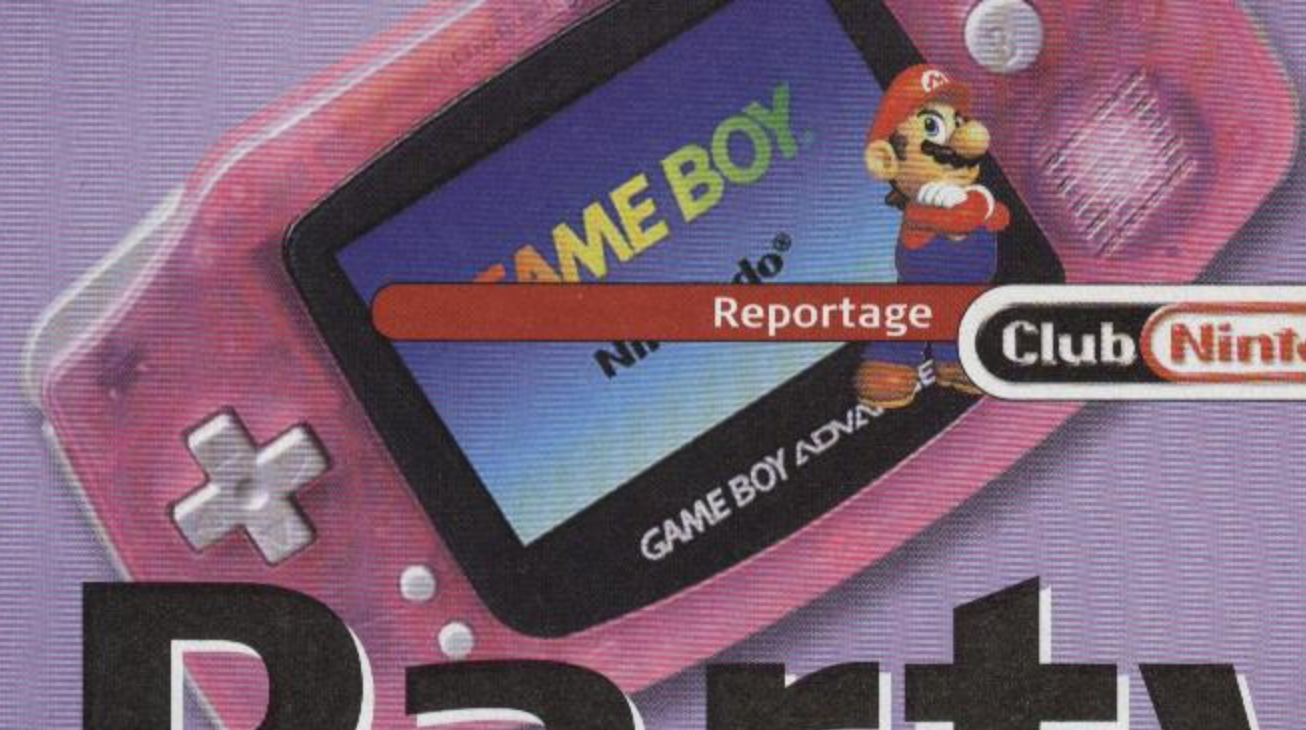
Auf dem Schiff nutzten die Besucher die Gelegenheit, sich von der Qualität des *Game Boy Advance* zu überzeugen. Zum einen wurden auf einem riesigen Fernseher, der die Form eines *Game Boy Advance* hatte, die kommenden Knüller für die neue *Game Boy*-Generation vorgestellt. So konnte man zum Beispiel F-Zero MAXIMUM VELOCITY oder Super Mario Advance in Bewegung sehen. Darüber hinaus wurden die geladenen Gäste mit den witzigen Werbespots unterhalten, die zurzeit im Fernsehen für viele Lacher sorgen. Auf dem Gelände vor der MS Treibgut sorgten Artisten für spektakuläre Showeinlagen.

Prominenz beim Probespiel

Unter Deck zeigten die Jongleure mit tollen Aktionen eindrucksvoll ihre Fähigkeiten. So sorgten sie mit phosphoreszierenden Keulen in völliger Dunkelheit für Begeisterung. Neben vielen Medienvertretern waren zahlreiche Prominente der Einladung Nintendos gefolgt. Andrea Singh, die ehemalige Big-Brother-Bewohnerin, zeigte sich ebenso wie die Schauspielerin Jasmin Gerat begeistert vom *Game Boy Advance*. Zu den weiteren Partygästen gehörten unter anderem „Unter Uns"-Star Wayne Carpendale, „Top of the Pops"-Moderator Andre von Veit und Luca Zamperoni von „Marienhof". An den aufgestellten *Game Boy Advance*-Stationen konnte sich die Prominenz selbst ein Bild von der Qualität des Handhelds und der Spiele machen. Beim Antesten von Super Mario

Mit diesen Mario-Karts wurden die Partygäste zur Rheinfähre MS Treibgut gefahren. Die witzigen Fahrer drückten dabei mächtig aufs Gas!

Mit gekonnten Artistikeinlagen wurden die Gäste unter Deck unterhalten. Später vollführten die Artisten ihre Kunststücke in totaler Dunkelheit!



nch Party

An den aufgestellten Game-Boy-Advance-Geräten konnte man die Nintendo-Titel wie Super Mario Advance oder kurukuru kururin Probe spielen.

Der doppelte Mario und Luigi bei der wohlverdienten Pause. Die witzigen Chauffeure in ihren stilechten Outfits erfrischten sich natürlich alkoholfrei.

Advance, F-Zero MAXIMUM VELOCITY und kurukuru kururin kam schnell eine Superstimmung auf.

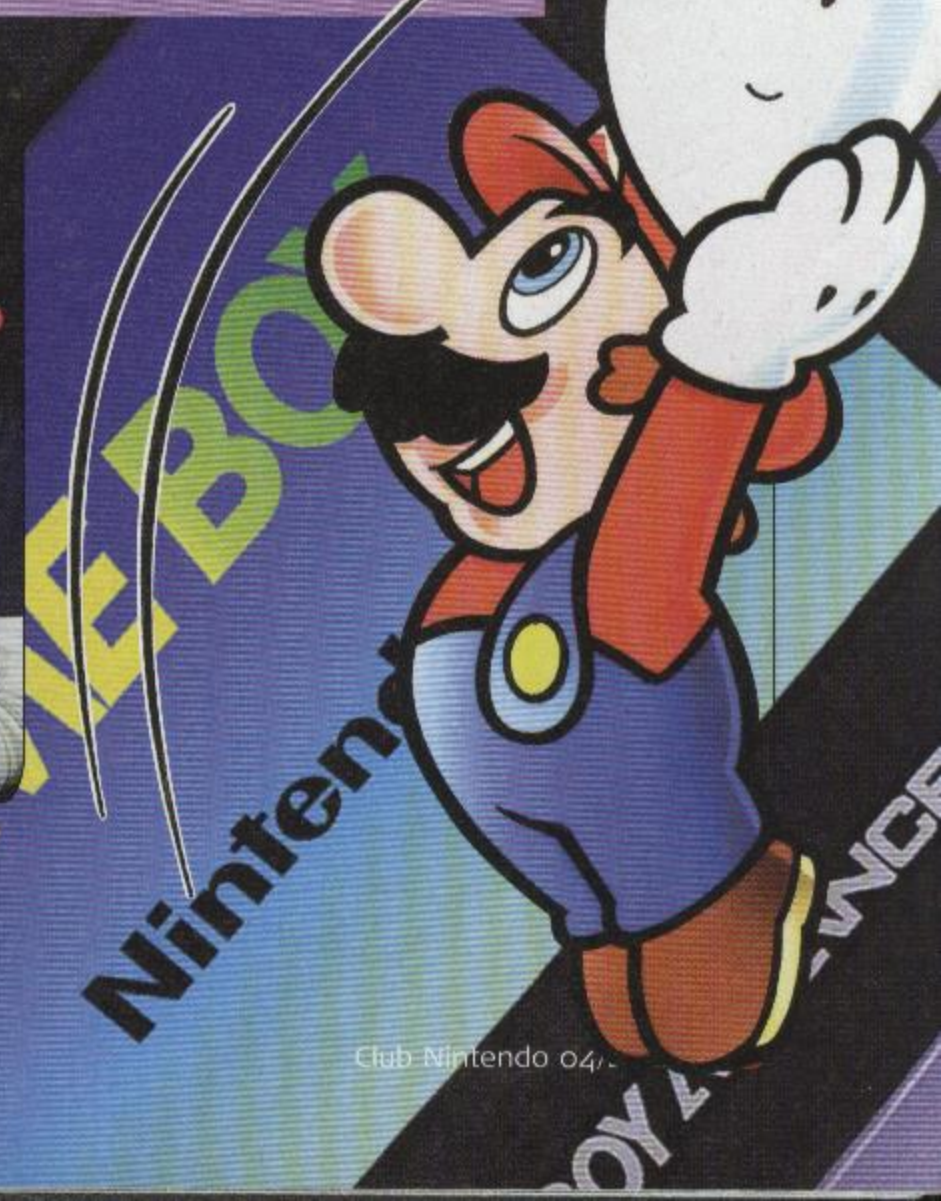
Countdown zum Erfolg

Über der Bar war ein riesige Uhr im *Game Boy Advance*-Look angebracht, so dass die Gäste stets die verbleibende Zeit bis zum Beginn der *Game Boy Advance*-Ära in Deutschland im Auge hatten. Pünktlich um 0.00 Uhr knallten nach einem Countdown dann die Champagner-Korken. Nintendo-Chef Axel Herr stieß zusammen mit seinen Mitarbeitern und den Gästen auf den Erfolg des *Game Boy Advance* in Deutschland an. Nach Mitternacht feierte auch die deutsche Erfolgsband Scooter mit. Die Stimmung unter den Partygästen war super, und so war auch die Tanzfläche stets gut mit Gästen gefüllt. Davon, dass die Medienparty von Nintendo ein voller Erfolg war, zeugt nicht zuletzt die Tatsache, dass die letzten Gäste erst am nächsten Morgen begeistert von Bord der Rheinfähre gingen.

Andreas Potulski (Verbotene Liebe) hatte viel Spaß

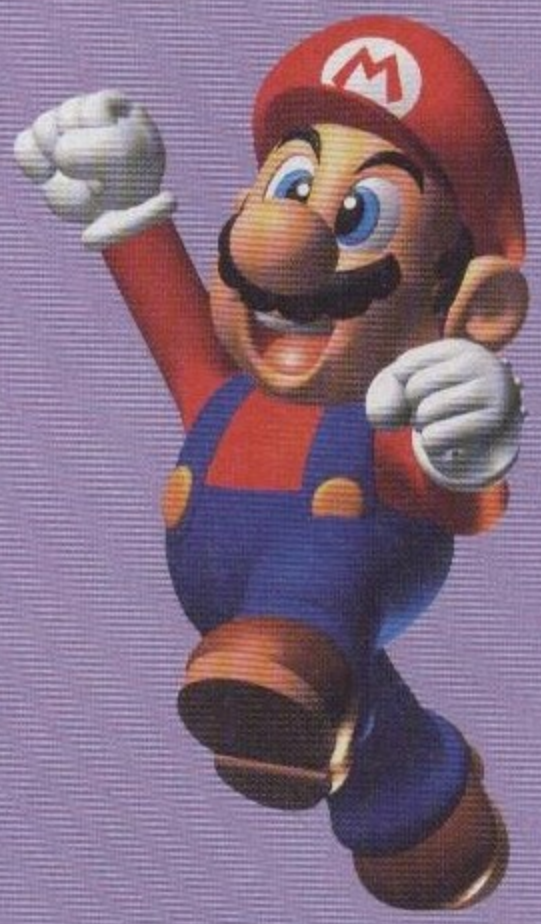
Big-Brother-Star Andrea ist Fan des neuen Game Boy.

Scooter fand den Game Boy Advance zum Schreien gut!.



Mercedes-Benz MOBILE KIDS Tour

Die ersten Stadtsieger stehen fest!



Verkehrserziehung muss nicht langweilig sein. Bei der Mercedes-Benz MobileKids Tour erwarten dich tolle Preise und eine ganze Menge Spaß. Schon seit Juni ist die bundesweite Aktion für deine Sicherheit im Straßenverkehr in ganz Deutschland unterwegs. Bei der Roadshow können alle Kids zwischen 10 und 12 Jahren mitmachen. In jeder Stadt wird ein Sieger ermittelt, der dann zum großen Deutschlandfinale in den Europa-Park Rust eingeladen wird. Es gibt aber auch noch viele andere Preise zu gewinnen, wie z. B. einen Nintendo *Game Boy Color*, tolle Nintendo-Spiele und vieles mehr.

Beim Tandemfahren wurde kräftig in die Pedale getreten. Das macht fit und ist superspaßig!

Gemeinsam sind wir stark! Bei den tollen Spielen waren alle Kids Feuer und Flamme!

Das Kugel-Kino ist megabeliebt und beweist, dass Sicherheit im Straßenverkehr mächtig cool ist!

Die MobileKids Tour hat die Herzen der Besucher im Sturm erobert! Seid ihr auch dabei?

INFO

Tourenplan :

Möchtest du beim großen Wettbewerb „Wach gewinnt" teilnehmen und zeigen, wie man sich im Straßenverkehr richtig verhält? Dann komm einfach zur Mercedes-Benz MobileKids Tour in eine Stadt in deiner Nähe. Der Eintritt ist kostenlos.

25.07. - 28.07.	Köln (Media-Park)
01.08. - 04.08.	Dortmund (Friedensplatz)
07.08. – 11.08.	Hamburg (Stadtpark/Festwiese)
14.08. – 18.08.	Berlin (Schlossplatz.)
23.08. – 25.08.	Kiel (Rathausplatz)
30.08. – 01.09.	Karlsruhe (Festplatz am Kongresszentrum)
04.09. – 08.09.	München (Coubertin-Platz)
10.09. – 13.09.	Frankfurt (Konstablerwache)
01.10. – 06.10.	Europa-Park Rust
07.10.	Deutschlandfinale Europa-Park Rust

Öffnungszeiten:

Wochentags:	11:00 Uhr bis 17:30 Uhr
Samstag:	11:00 Uhr bis 13:00 Uhr

Entscheidungsrunde zur Städtemeisterschaft	15:00 Uhr
Siegerehrung	16:00 Uhr

Wenn ihr Lust auf mehr Infos rund um das Thema Verkehrssicherheit habt oder wissen wollt, wie ihr beim Wettbewerb abgeschnitten habt, schaut einfach mal ins Internet unter

WWW.MOBILEKIDS.DE

MIT TONY'S FÄHIGKEITEN IN DEINEN HÄNDEN ERFÄHRST DU DIE TOTALE 3D ACTION AUF DEINEM GAME BOY ADVANCE!

JETZT AUCH FÜR DEN

GAME BOY ADVANCE™

DIE LEGENDE IST ZURÜCK

TONY HAWK IST WIEDER DA ... UND AUF DEM GAME BOY ADVANCE IST ER BESSER ALS JE ZUVOR.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

ÜBERSICHT:

DIE NEUEN GAME BOY ADVANCE GRAFIKEN MACHEN DIESES SPIEL ZUR ULTIMATIVEN HANDHELD SKATING ERFAHRUNG.

MASSIVE KOMBOS UND SIGNATURE MOVES VERLEIHEN DEM SPIEL REALISMUS PUR.

SKATE ALS DER LEGENDÄRE TONY HAWK ODER EINER VON 12 TOP PRO SKATERN.

Screenshots vom Game Boy Advance

FEATURING

BURNQUIST / CABALLERO / CAMPBELL / GLIFBERG / HAWK / KOSTON LASEK / MULLEN / MUSKA / REYNOLDS / ROWLEY / STEAMER / J.THOMAS

Empfohlen von:

skateboard

blond magazine

GAME BOY ADVANCE™

Vicarious Visions inc.™

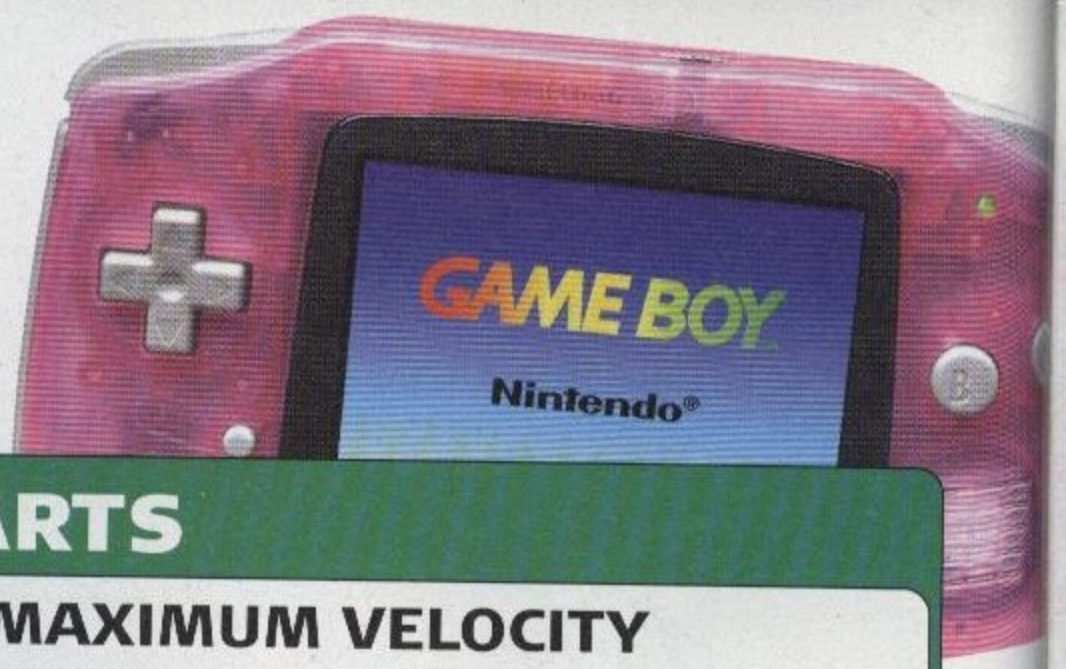
NEVERSOFT

ACTIVISION O2®

SPORTS REVOLUTION™

activisionO2.de

© 1999-2000 Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision, Inc. Entwickelt von Vicarious Visions. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Activision O2, Tony Hawk's Pro Skater und Pro Skater sind Warenzeichen von Activision Inc. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Alle Marvel-Charaktemamen und die zugehörigen Marken: Warenzeichen und © 2001 Marvel Characters. GAME BOY ADVANCE UND DAS GAME BOY ADVANCE-LOGO SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO. © 2001 NINTENDO. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



CHARTS

1 (–)

F-Zero: MAXIMUM VELOCITY

Nintendo . . . . Rennspiel . . . . . 1-4 SPIELER

Auf dem *Nintendo 64* und dem *Super Nintendo* konnte die F-Zero-Serie bereits Spitzenplätze einfahren, kein Wunder, dass dieses Game auch auf dem *GBA* durchstartet!

2 (–)

Super Mario Advance

Nintendo . . . . Action . . . . . 1-4 SPIELER

Mario hüpft endlich wieder – und zwar auf dem *Game Boy Advance*. Auf diesem Modul sind mit Super Mario Bros. 2 und Mario Bros. gleich zwei Spiele untergebracht!

3 (–)

Tony Hawk's Pro Skater 2

Activision . . . . Sport . . . . . 1 SPIELER

Unglaublich! Was Activision bei der *Game Boy Advance*-Umsetzung der populären Skateboard-Reihe hervorzaubern konnte, ist einfach genial.

4 (–)

Rayman Advance

Ubi Soft . . . . . Action . . . . . 1 SPIELER

Eines der schönsten Jump&Run-Spiele hat rechtzeitig zum Start auch seinen Weg auf den *Game Boy Advance* gefunden. Tolle Grafik und witzige Aufmachung können überzeugen.

5 (–)

kurukuru kururin

Nintendo . . . . Puzzle/Strategie . . . . . 1-4 SPIELER

Ein echter Megahit, der einen nicht mehr so schnell loslässt. Man muss mit einem Spezialhubschrauber den Weg durch enge Gassen finden und darf dabei nicht anstoßen.

6 (–)

Castlevania: Circle of the Moon

Konami . . . . . Action-Adventure . . . . . 1 SPIELER

Bereits auf dem *Super Nintendo* gehörte ein Castlevania-Spiel zum Start-Line-up, da darf eine packende Fortsetzung der Dracula-Serie natürlich nicht fehlen.

7 (–)

GT Advance Championship Racing

THQ . . . . . Rennspiel . . . . . 1-2 SPIELER

Das derzeit mit Abstand beste Autorennen für den *Game Boy Advance* ist ganz klar dieses grafisch und spielerisch hervorragende GBA-Debüt von THQ.

8 (–)

Army Men Advance

Infogrames . . . Action . . . . . 1 SPIELER

Wenn die kleinen, grünen Spielzeugsoldaten durch die Prärie schleichen, ist Spannung angesagt. Ohne schnelle Reaktionen und ein gutes Auge ist man verloren.

TERMINE

Welche tollen Spiele für den *Game Boy Advance* jetzt und in Zukunft erscheinen werden, verraten wir euch in dieser Übersicht.

AKTUELLE NEUHEITEN

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY
Rennspiel — Nintendo

SUPER MARIO ADVANCE
Action — Nintendo

KURUKURU KURURIN
Puzzle/Strategie — Nintendo

TONY HAWK'S PRO SKATER 2
Sport — Activision

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON
Action-Adventure — Konami

WEITERE HITS IN 2001

MARIO KART: SUPER CIRCUIT
Rennspiel — Nintendo

ADVANCE WARS
Strategie — Nintendo

WARIO LAND 4
Action — Nintendo

DONKEY KONG: COCONUT CRACKERS
Puzzle/Strategie — Nintendo

ATLANTIS: THE LOST EMPIRE
Abenteuer — THQ

Banjo-Kazooie™: Grunty's Revenge™

Das verrückteste Duo der Videospiel-Geschichte ist wieder da!

Die zwei tierischen Hüpf-Helden Banjo und Kazooie müssen sich ein weiteres Mal gegen die ausgeflippte Hexe Grunty behaupten. Der megaspaßige Titel bietet euch Action-Kost vom Allerfeinsten und ein Grafik-Feuerwerk, das sich wirklich gewaschen hat! Selbstverständlich geizt das Mega-Abenteuer auch dieses Mal nicht mit abgefahrenen Einfällen und schrägem Humor. Wie ihr auf den Bildern unschwer erkennen könnt, ist auch die Optik über jeden Zweifel erhaben. Da läuft euer Game Boy Advance garantiert zur absoluten Höchstform auf!

GAME BOY ADVANCE

Banjo-Kazooie: G. R.

Hersteller . . . . . Rare
Genre . . . . . Adventure
Veröffentlichung . . . 2002

FAZIT

DAS DYNAMISCHE DUO TREIBT JETZT AUCH AUF DEM GBA SEIN UNWESEN!

Sabre Wulf™

Versunkene Tempel und antike Schätze warten auf euch!

Der geheimnisvolle Sabre Wulf ist ein legendäres Wolfs-Wesen, das sich in den Tiefen des südamerikanischen Dschungels verbirgt und dort sein Unwesen treibt. Der Fiesling hat sämtliche Schätze der Region gestohlen und in seinem Reich versteckt. In der Rolle des abenteuerlustigen Sabreman begebt ihr euch auf die Suche nach den antiken Kostbarkeiten. Euch erwartet eine explosive Mischung aus kniffligen Rätseln, einer Prise Action und spannendem Adventure-Flair. Diesen hammermäßigen Genre-Mix müsst ihr euch vormerken!

GAME BOY ADVANCE

Sabre Wulf

Hersteller . . . . . Rare
Genre . . . . . Adventure/Puzzle
Veröffentlichung . . . 2002

FAZIT

EIN AUSSERGEWÖHNLICHER GENRE-MIX MIT ECHTEN HITQUALITÄTEN!

Diddy Kong™ Pilot

Der quirlige Diddy Kong ist immer für eine Überraschung gut!

Die weltbekannte Affen-Sippe lädt euch zu einem Wettstreit der ganz besonderen Art ein. In wendigen Fliegern liefert ihr euch heiße Wettrennen in luftiger Höhe und freut euch über ein Wiedersehen mit Diddy Kong und Co.! Besonderes Lob verdient auch die geniale Grafik, welche trotz zahlreicher Details stets flüssig bleibt. Der eingebaute Tilt-Sensor registriert eure Bewegungen und setzt sie in Lenkmanöver um. Wenn ihr das Handheld nach Links neigt, steuert auch euer Flieger in diese Richtung! Hightech und Spielspaß für euren GBA!

GAME BOY ADVANCE

Diddy Kong Pilot

Hersteller . . . . . Rare
Genre . . . . . Racing/Tilt
Veröffentlichung . . . 2002

FAZIT

TOLLES RENNSPIEL FÜR BIS ZU VIER SPIELER. AFFENSTARK!

©2001 Nintendo/Rare. Sabre Wulf ™ & © 2001 Rare
Rareware logo is a trademark of Rare.
™and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

Advance Wars

Hobby-Generäle sehen goldenen Zeiten entgegen! Denn auf dem GBA könnt ihr bald euer taktisches Geschick beweisen!

Bisher sah es im Handheld-Bereich für Hobby-Strategen eher düster aus, was sicher auch an den begrenzten technischen Möglichkeiten der mobilen Spaßmacher liegt. So muss die Hardware bei Strategie-Titeln nicht nur dazu in der Lage sein, eine Fülle an bewegten Objekten flüssig darzustellen, vielmehr verlangt vor allem die künstliche Intelligenz der gegnerischen Einheiten viel Rechenpower! Was bringt die tollste Grafik, wenn man seinen Kontrahenten mit den einfachsten Manövern in die Knie zwingen kann? Advance Wars für den *GBA* zeigt, wie man solche Probleme brillant lösen kann!

Obwohl das Gameplay sehr anspruchsvoll ist, gestaltet sich die Steuerung unkompliziert!

Die Anführerin Sami wurde mit viel Liebe zum Detail gestaltet.

Sorge für Gerechtigkeit!

In Advance Wars übernehmt ihr das Kommando über ein virtuelles Heer und kämpft für die gute Sache! Wann immer feindliche Truppen Eroberungspläne schmieden, ist euer Einsatz gefragt! Für eure Ziele stehen euch neben zahlreichen Waffen auch diverse Transportmittel zur Verfügung. Zu Lande, zu Wasser und in der Luft geht es dann richtig zur Sache! Das Kampfgeschehen wird euch aus einer Vogelperspektive präsentiert, damit ihr immer den besten Überblick habt. Jede Partei darf abwechselnd ziehen und die Eigenheiten des Terrains zu ihren Gunsten nutzen. Sobald ihr in Reichweite der gegnerischen Soldaten seid, wird in eine nahe Seiten-Ansicht geschaltet. So erhält das taktische Gefecht auch eine Prise Action! Schon jetzt zeigt Advance Wars, dass wir es mit einem potenziellen Hit-Kandidaten zu tun haben! Hoffentlich lässt die Test-Version nicht allzu lange auf sich warten, denn wir können es kaum noch abwarten! Übrigens zeichnen sich die Entwickler auch noch für einen anderen Spitzen-Titel verantwortlich. Das hervorragende Paper Mario stammt nämlich von dem gleichen Entwickler-Team!

Diese Schönheit führt euch durch den Trainings-Modus und gibt euch hilfreiche Tipps!

Die oberen Balken zeigen an, wie es um die Gesundheit eurer kleinen Comic-Krieger steht.

Natürlich müsst ihr ab und zu auch schwerere Geschütze auffahren, um bestehen zu können.

Die roten Truppen gehören zu euch. Die feindlichen Einheiten tragen blaue Uniformen.

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS

Hersteller: . . . . . Nintendo
Genre: . . . . . Strategie
Veröffentlichung: . . . . . 4. Quartal

FAZIT

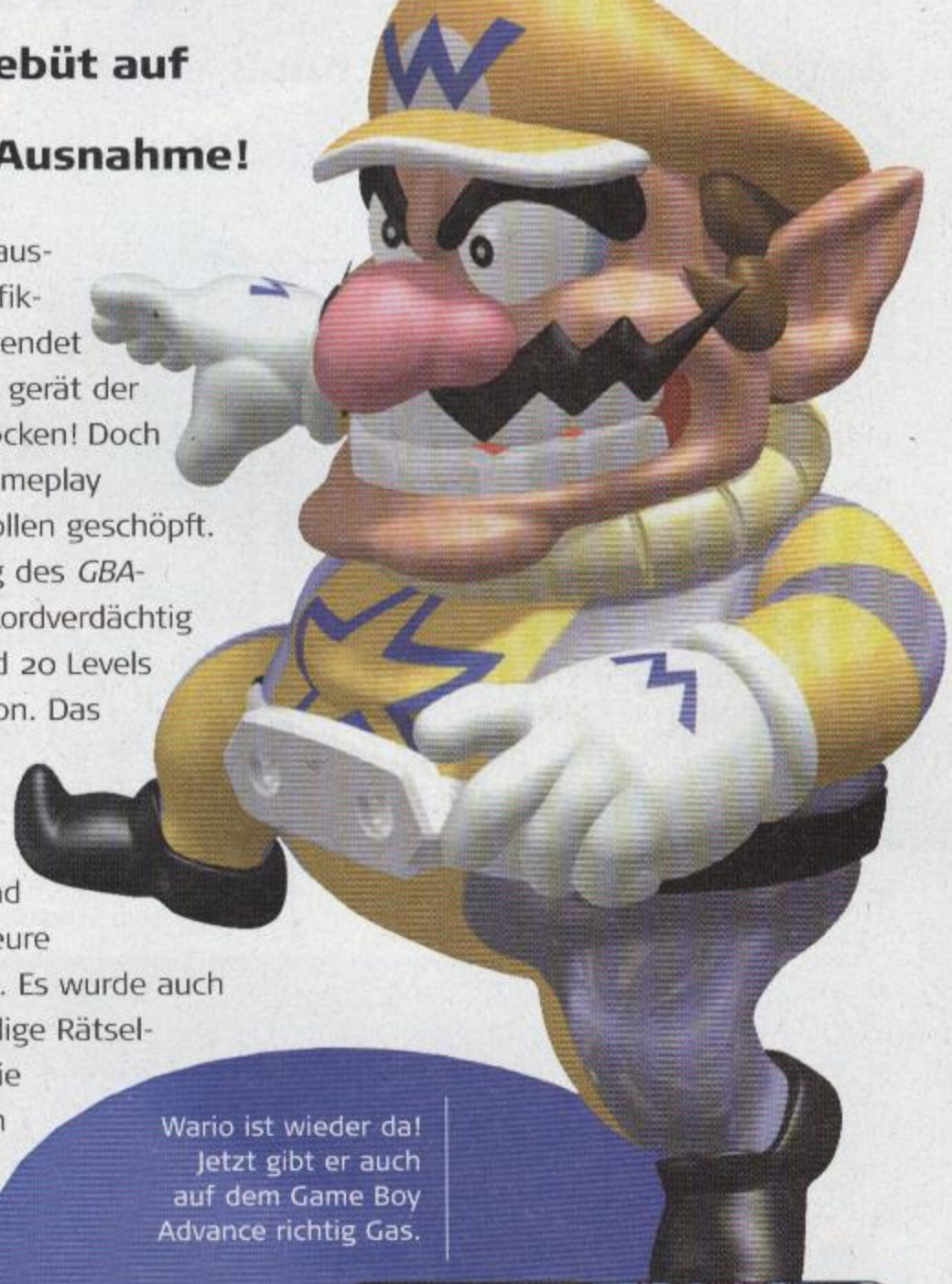
WOW! HIER KOMMT EIN POTENZIELLER HIT AUF UNS ZU!

© 1990-2001 Nintendo.
© 2001 INTELLIGENT SYSTEMS.
™ & ® Trademarks of Nintendo.

Wario Land 4

Die Wario-Land-Reihe war schon immer ein Garant für Mega-Spielspaß. Warios Debüt auf dem Game Boy Advance ist da keine Ausnahme!

Schon auf dem *Game Boy* gehörten Warios Hüpf-Eskapaden zu euren absoluten Lieblings-Titeln. Kein Wunder, dass nicht nur die Hardcore-Fans des sympathischen Schwergewichts einen Nachfolger fordern. Das Warten hat jetzt endlich ein Ende, denn schon im November erscheint Warios neuestes Abenteuer, welches seine Vorgänger in allen Belangen an die Wand spielt! Aufgrund der dem *Game Boy Color* um ein Vielfaches überlegenen *GBA*-Hardware bekommt ihr ein Grafik-Feuerwerk der Sonderklasse geboten. Warios trickfilmreife Animationen und die detaillierte Hintergrund-Optik bilden da nur die Spitze des Eisberges. Hier werden Objekte herangezoomt und Sprites rotiert, dass es eine wahre Freude ist. Fast schon mit spielerischer Leichtigkeit werden bei Wario Land 4 die ausgefuchstesten Grafik-Spielereien angewendet und zu keiner Zeit gerät der Spielablauf ins Stocken! Doch auch in puncto Gameplay wurde aus dem Vollen geschöpft. Schon der Umfang des *GBA*-Abenteuers ist rekordverdächtig und sorgt mit rund 20 Levels für Dauermotivation. Das bewährte Spielprinzip sorgt für wochenlanges Spielvergnügen und fordert nicht nur eure Jump&Run-Künste. Es wurde auch viel Wert auf knifflige Rätsel-Einlagen gelegt, die eure grauen Zellen zum Qualmen bringen. Besonderes Lob verdienen auch die zahlreichen Minigames, welche mit den verschiedensten Herausforderungen aufwarten. Egal ob ihr euch als Baseball-Spieler verdingt oder auf einem Einrad durch die Botanik brettern müsst – es ist immer ein Heidenspaß!



Wario ist wieder da! Jetzt gibt er auch auf dem Game Boy Advance richtig Gas.

Nicht nur in diesem abgefahrenen Level geht es heiß her. Hier müsst ihr cool bleiben!

Die Geister, die Ich rief. Hier wimmelt es nur so vor gruseligen Skeletten! Augen zu und durch!

Der sympathische Brummbär kann selbstverständlich auch schwimmen und tauchen!

Der Hammer-Titel bietet einen weit größeren Umfang, als seine Game Boy Color-Vorgänger!

GAME BOY ADVANCE

Wario Land 4

Hersteller: . . . . . Nintendo
Genre: . . . . . Action
Veröffentlichung: . . . . . November

Fazit

„Auch Warios Debüt auf dem Game Boy Advance überzeugt auf der ganzen Linie!"

Wario Land™ 4
© 2001 Nintendo.
™ & ® Trademarks of Nintendo.

Bomberman Tournament

Bomberman freut sich schon darauf, drei Konkurrenten zu jagen.

Applaus! Applaus! Der König der Multiplayer-Spiele kommt auch für den Game Boy Advance.

Bei Bomberman Tournament könnt ihr endlich mal wieder so richtig gemein sein. In der Rolle eines kleinen Sprengmeisters bombt ihr anfangs noch Hindernisse aus dem Weg. Wenn aber der Zugang zu euren Konkurrenten frei ist, heißt es aufpassen! Denn nun geht es darum, die Mitspieler möglichst schnell aus dem Spiel zu bomben. So simpel wie es klingt, so viel Spaß macht es. Verschiedene Areale mit ihren eigenen Besonderheiten bringen jede Menge Abwechslung und sind vollständig im 1-Modul-Mehrspielermodus zugänglich. Wer mal alleine spielen möchte, findet ein Rollenspiel mit tollen Waffensystemen und vielen lustigen Charakteren.

Hitziges Gefecht am Nordpol. Die Explosionen bringen die Schneemänner zum Schmelzen.

BOMBERMAN TOURNAMENT

Hersteller: ..... Activision
Genre: ..... Action
Spieler: 1-4
Speichern: ... Modulinterner Speicher
Sprache: ..... Deutsch
Veröffentlichung: ..... August

FAZIT

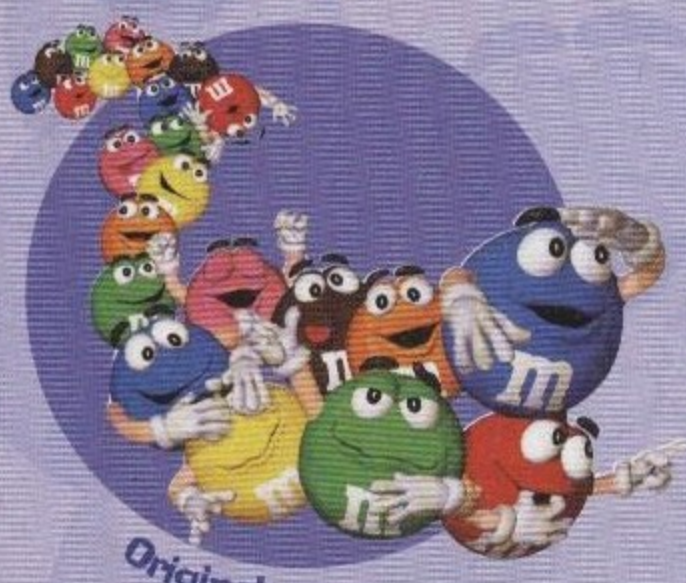
„OB ALLEINE ODER ZU VIERT, BOMBERMAN TOURNAMENT IST EINFACH BOMBASTISCH."

Veröffentlichung und Vertrieb von BOMBERMAN unter Lizenz durch Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Entwickelt von Hudson. Activision ist eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Lizenziert von Nintendo zur Verwendung auf dem Game Boy Advance. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

JoWooD, Masterfoods und präsentieren euch das

Club Nintendo

M&M's-Gewinnspiel



Wer suchet, der findet!

Die lustige M&M's-Parade ist Opfer einer Mal- und Radierattacke geworden. Wenn du die M&M's-Gesellen der oberen Abbildung mit denen der unteren vergleichst und alle Veränderungen auf der Fälschung findest, dann hast du gute Chancen, geniale Preise zu gewinnen! Also Augen auf und Los!

Ruft die nachstehende Gewinnspiel-Nummer an und nennt die Anzahl der gefundenen Unterschiede, um an diesem Gewinnspiel teilzunehmen.

01 90/08 58 60*
(Leider nur in Deutschland möglich)

Oder schreibt eine Postkarte mit der Lösung an folgende Anschrift:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion Club Nintendo
Kennwort: M&M's-Suchspiel
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Teilnahmeschluss ist der 29. August 2001.

* Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet euch DM 1,50 pro Verbindung sowie DM 0,24 pro Minute.

Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Fa. Masterfoods und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Leser aus dem Ausland können telefonisch leider nicht mitmachen, uns die Antwort aber natürlich wie immer auf einer Postkarte an die oben genannte Adresse schicken. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens im Gewinnfall.

1. Preis

Das witzige M&M's-Minis Spiel „Madness" plus ein Game Boy Color

2.–6. Preis

Je ein M&M's Minis-Spiel „Madness"

NEU und ab jetzt auch im Handel!

You found the Ocarina!

Sweet Potato

The Ocarina inspired by the Legend of Zelda® is now available!

Easy to Play ~ a well-tuned and finely crafted musical instrument!

Includes a ***Songbook*** and ***Tutorial*** with simple finger notation for many songs and fancy tricks, plus ***Lullabies, Serenades*** and ***Minuets!***

Made from high-fired ***Ceramic*** in 3 styles:

- ***Sweet Potato*** (octave +1)
- ***Extended Range Sweet Potato*** (octave +4)
  Includes Extended Range Songbook plus Regular Songbook I
- ***Raku Pendant Ocarina*** (with necklace)

You can also order:

- ***Silk Carrying Case***
  (padded, w/zipper, handle and embroidered dragons)
- ***Songbook II***
  (25 songs from Beethoven to the Beatles)
- ***Dragon Boy T-Shirt***
  (100% cotton, youth M/L/XL)

Hear them and order online at:

www.songbirdocarina.com

Pendant Ocarina

Prices in EUR / USD

Sweet Potato Ocarina	€45,75 / $39,95
Extended Range Sweet Potato	€57,25 / $49,95
Raku Pendant Ocarina	€28,50 / $24,95
Dragon Boy T-Shirt	€12,50 / $10,95
Silk Carrying Case	€6.80 / $5,95
Songbook II	€3.50 / $2,95

Shipping Info:

Shipping & Handling (Please allow 2-3 weeks for delivery.)	€11,50 / $10,00
Priority Shipping (When available, allow 1 week for delivery.)	€23,00 / $20,00

we charge USD rates, conversion rates subject to change

for Int'l money orders, add €5 for processing, and send to:

Songbird Ocarinas

410 Anacapa St.
Santa Barbara, California USA

fax orders: *001-805-899-4042*

Include credit card number/exp. date

© Kk COMPUTEC MEDIA AG

Songbird Ocarinas is not affiliated or endorsed by Nintendo of America, Inc.

Mario Kart: S

Vergesst Michael und Ralf Schumacher! Mario, Wario und der Rest der Rasselbande sind zurück auf der Kartbahn und geben mächtig Gas!

Reifen an Reifen rast die unerschrockene Nintendo-Clique auf die schwere Schikane zu. Und gerade als Peach den blitzschnellen Bowser überholen will, heizt sie durch eine Pfütze! Das Kart fängt an zu schlittern und ihre Hoheit findet sich im Graben wieder. Bowser jedoch hat sich zu früh gefreut, denn von hinten wirft Yoshi erbarmungslos mit grünen Panzern ... Volltreffer! An der Spitze versucht Mario, in der letzten Linkskurve innen an Toad vorbeizugehen. Das gewagte Überholmanöver gelingt. Die Zielgerade ist in Sichtweite! Im letzten Moment zieht jedoch Donkey Kong gekonnt aus dem Windschatten und gewinnt mit einer Reifenbreite Vorsprung.

Ganz mutige Kartpiloten wählen an dieser Stelle die Abkürzung auf der linken Seite.

Im Dschungel warten enge Kurven und riesige Vulkane auf das illustre Fahrerfeld.

Warm-up

Die rasanten Rennen, die ihr bei Mario Kart: Super Circuit erleben könnt, lassen selbst die knallharten Positionsduelle der Schumi-Brüder harmlos aussehen. Bevor es allerdings an den Start geht, spielt die Auswahl eures Fahrers eine entscheidende Rolle. Die gesamte Nintendo-Prominenz klemmt sich natürlich auch in der *Game Boy Advance*-Version hinter das Steuer. So rast ihr der Konkurrenz beispielsweise mit dem schwergewichtigen Wario davon oder düst mit Toad über die Strecke. Je nach Statur bringt dabei jeder Fahrer verschiedene Werte in den Kategorien Geschwindigkeit und Gewicht mit (siehe Infokasten). Um die Reifen warm zu fahren und das Streckenprofil der mehr als 20 Kurse kennen zu lernen, sollten Neulinge erst einmal ein

Wenn Mario nun den roten Panzer abfeuert, dürfte Donkey Kong arge Probleme bekommen.

Bowser ist der schwerste Charakter im Fahrerfeld.

Super Circuit

Im spaßigen Battle-Modus kommt bei bis zu vier Spielern mächtig Stimmung auf. Wer bringt die Ballons als Erster zum Platzen?

Die liebliche Prinzessin Peach arbeitet sich nach dem Start durch das Fahrerfeld. Der Luigi-Zeppelin im Hintergrund ist Beweis für die vielen Details.

Der hartnäckige Yoshi hängt Toad schon seit längerem förmlich im Getriebe.

paar Runden im Übungsmodus Quick Run drehen. Wer lieber allein gegen die Uhr aufs Gas drücken will, kann seine persönlichen Bestzeiten im Time-Trial-Modus verbessern. Mithilfe des Ghost-Exchange-Modus könnt ihr eure Bestzeiten per Game-Link-Kabel sogar auf den modulinternen Speicher eurer Freunde übertragen. Eure Bestzeit wird dann auf der Strecke in Form eines Geistes sichtbar, gegen den eure Freunde antreten können. Im Mittelpunkt der spaßigen Raserei steht aber eindeutig der Mario GP, die ultimative Kart-Meisterschaft.

Diese Ausrufezeichen weisen auf gewagte Sprungeinlagen hin. Bowser liegt noch in Führung.

Wario zeigt sich auch auf der Kartstrecke von seiner rüpelhaften Seite.

MARIO KART™: SUPER CIRCUIT™
Credits: © 1992, 2001 Nintendo.
Game developed by INTELLIGENT SYSTEMS.

INFO

Prominentes Fahrerlager

Alles, was im Nintendo-Universum Rang und Namen hat, gibt sich am Start die Ehre. Dabei kann man das Fahrerfeld grob in drei verschiedene Typen einteilen. Da wären zum einen die schnellen und leichten Piloten wie Prinzessin Peach oder Toad. Die zweite Gruppe bilden Fahrer, die bezüglich Schnelligkeit und Gewicht sehr ausgeglichene Werte am Start haben, wie beispielsweise Mario und Luigi. Die dritte Gruppe setzt sich aus den Schwergewichtlern wie Bowser, Donkey Kong oder Wario zusammen. Durch das hohe Gewicht beschleunigen diese zwar nicht so schnell, dafür behalten sie bei Kollisionen mit anderen Fahrern stets die Oberhand.

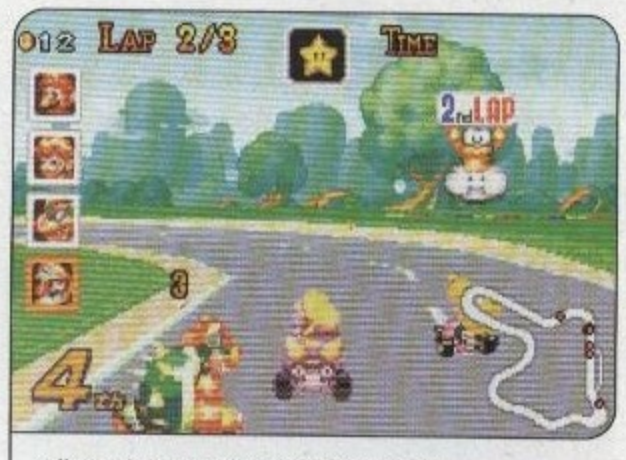
Bowser kommt zwar nur langsam auf Touren, ist dafür aber nicht so leicht von der Strecke zu bringen.

Als einzige Frau im Fahrerfeld bringt die Prinzessin eine gute Beschleunigung und wenig Gewicht mit.

Bei Mario sind die Werte für Geschwindigkeit und Gewicht ausgeglichen. Eine gute Wahl für Anfänger!

Vorsicht, Rutschgefahr! Regen sorgt bei den Reifen für geringere Haftung auf dem Asphalt.

Auf der langen Zielgeraden nutzt der schwere Donkey Kong seine hohe Endgeschwindigkeit.



Bösewicht Wario überholt mit einem gekonnten Manöver Peach und Bowser gleichzeitig.

Meister aller Klassen

Wie von den bisherigen Mario-Kart-Klassikern für das *Super Nintendo* oder das *Nintendo 64* gewohnt, unterteilt sich die Mario-Meisterschaft in drei Motorklassen: 50cc, 100cc und 150cc. Dabei ist die Königsklasse aufgrund des atemberaubenden Tempos nur etwas für absolute Profis. Um in der Meisterschaft am Ende die Stoßstange vorne zu haben, müsst ihr bei den aus vier Rennen bestehenden Cups möglichst viele Punkte sammeln. Wer die meisten Punkte eingefahren hat, steht am Ende ganz oben auf dem Siegertreppchen. Habt ihr alle Cups zu euren Gunsten entschieden, wartet zum krönenden Abschluss der Star Cup mit haarsträubenden Strecken wie der farbenprächtigen Rainbow Road auf euch. Je nach Kurs kann es passieren, dass ihr bei strahlendem Sonnenschein startet und in der letzten Runde von einem heftigen Gewitter überrascht werdet. Zusammen mit den liebevol-

Jetzt oder nie! Mario attackiert Donkey Kong noch vor dem anstehenden Sprung.

Hoffentlich wird Peachs blonde Mähne nicht zu sehr zerzaust!

Der hilfreiche Blitzstart funktioniert auch bei der Version für den Game Boy Advance. So könnt ihr gleich zu Beginn wichtige Plätze gutmachen.

Das Allround-Talent hat nichts von seinen Fahrkünsten eingebüßt.

len Details auf den Strecken belegen solche Schmankerl die Power des *Game Boy Advance*. Dank der gelungenen Steuerung habt ihr die Karts jederzeit voll im Griff. Die rechte Schultertaste dient zum Springen, um fiesen Bananenschalen oder Schlaglöchern zu entgehen. Mit der L-Taste aktiviert ihr einen der zahlreichen Gegenstände, die ihr während des Rennens aufnehmen könnt. Dabei lässt das Arsenal der witzigen Gemeinheiten wirklich keine Wünsche offen. Ob glitschige Bananenschalen, grüne, rote oder Stachelpanzer, Beschleunigungspilze oder der berüchtigte Blitzschlag, der die Gegner schrumpfen lässt, alles ist vorhanden.

Mehr Spieler – mehr Spaß

Die Jagd nach dem ersten Platz macht mit mehreren Mitspielern gleich doppelt viel Spaß. Mario Kart: Super Circuit geizt zum Glück nicht mit tollen Mehrspielermodi. Mithilfe des speziellen Game-Link-Kabels sind packende Fahrerduelle mit vier Spielern kein Problem mehr. Der witzige Battle-Modus sorgt zusätzlich für

Bei Eisglätte wird das Rennen schnell zur Rutschpartie. Schneeketten sind verboten!

Auf der kunterbunten Ribbon Road wird gesprungen, was die Federung der Karts hält.

Beim Rennen an der Küste kann man sich schnell nasse Füße holen. Vorsicht, Piraten!

Der anspruchsvolle Special-Cup muss in den drei Motorklassen erst freigespielt werden.

INFO

Goldige Kurse

Videospielveteranen unter euch erinnern sich vielleicht noch an die Goldmünzen, die bei der *Super Nintendo*-Version Super Mario Kart auf den Strecken verstreut lagen. Bei Mario Kart: Super Circuit feiern diese Münzen auf dem *Game Boy Advance* ein Comeback! Am Ende eines jeden Cup-Wettbewerbs werden die von euch eingesackten Münzen addiert. Je mehr Münzen ihr eingefahren habt, umso besser ist die Bewertung, die ihr im Anschluß an die Rennen erhaltet. Was passiert, wenn ihr alle Cups mit der besten Bewertung abschließt, wollen wir hier noch nicht verraten. Lasst euch einfach überraschen!

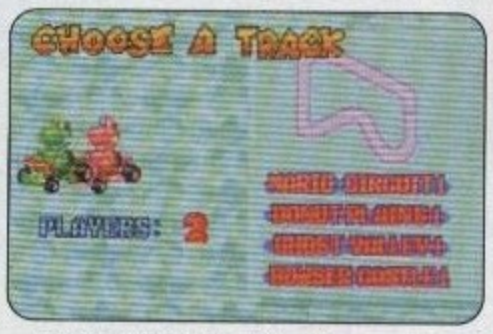
Sammelt möglichst viele der auf den Kursen verteilten Goldmünzen ein.

Je mehr Münzen ihr einsammeln konntet, desto besser fällt später die Bewertung aus.

INFO

EIN MODUL – VIER SPIELER

Dank des genialen Single-Pak-Link-Modus ist es möglich, mit nur einer Spiel-Kassette gegen drei Mitspieler an den Start zu gehen. Dabei stehen euch vier Kurse zur Verfügung, eine Charakterauswahl ist in diesem Modus nicht möglich. Im Duell mit euren Freunden rast ihr ohne CPU-Fahrer über die Kurse, die grafisch etwas abgespeckt sind. So behindern beispielsweise nicht mehr so viele Hindernisse euren Weg und statt drei dreht ihr nun fünf Runden. Insgesamt eine tolle Sache, dass man auch mit nur einem Modul zu viert um die Wette rasen kann!

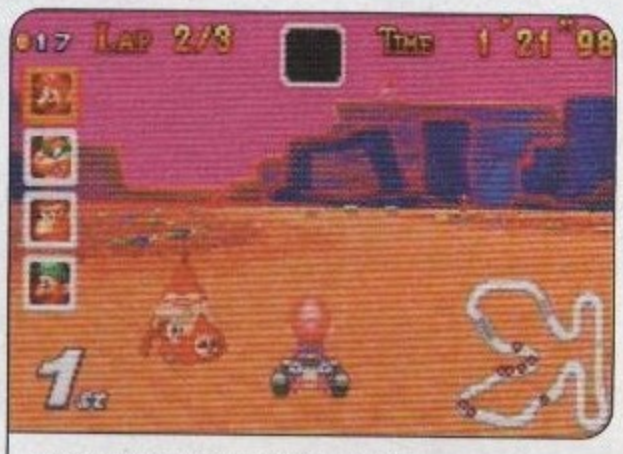


Qual der Wahl. Vier Kurse stehen euch insgesamt in diesem Modus zur Auswahl.

Ihr bestreitet das Rennen ohne CPU-Konkurrenz. Die Positionsduelle haben es in sich.

Mario hat sich gegen die beiden Schwergewichtler durchgesetzt und den Gesamtsieg geholt.

Hindernisse wie diese Gesteinsbrocken erschweren den Kampf um die Pole-Position.



Achtung, Indianer! Wer beim Rennen in der Steppe nicht aufpasst, rast in einen Wigwam.

Die farbenprächtige Rainbow Road bietet nur wenig gute Überholmöglichkeiten.

Riesenspaß. Hier gilt es, an den Karts eurer Mitspieler befestigte Ballons zum Platzen zu bringen. Eine willkommene Abwechslung zum harten Rennalltag! Neben dem normalen Mehrspielermodus, bei dem ihr Zugriff auf alle Strecken habt, hat Nintendo noch den so genannten Single-Pak-Link-Modus mit auf das Modul gepackt. Mit diesem ist es möglich, mit nur einem Spielmodul zu viert um den Sieg zu rasen (siehe Infokasten). Eine tolle Sache! Insgesamt garantiert Mario Kart Super Circuit dank eines motivierenden Meisterschaftsmodus, einer tollen technischen Umsetzung und der tollen Mehrspielermodi monatelangen Spielspaß auf dem *Game Boy Advance*. Ein echter Hit!

Auf der Kartbahn kennt selbst der friedliche Yoshi kein Pardon.

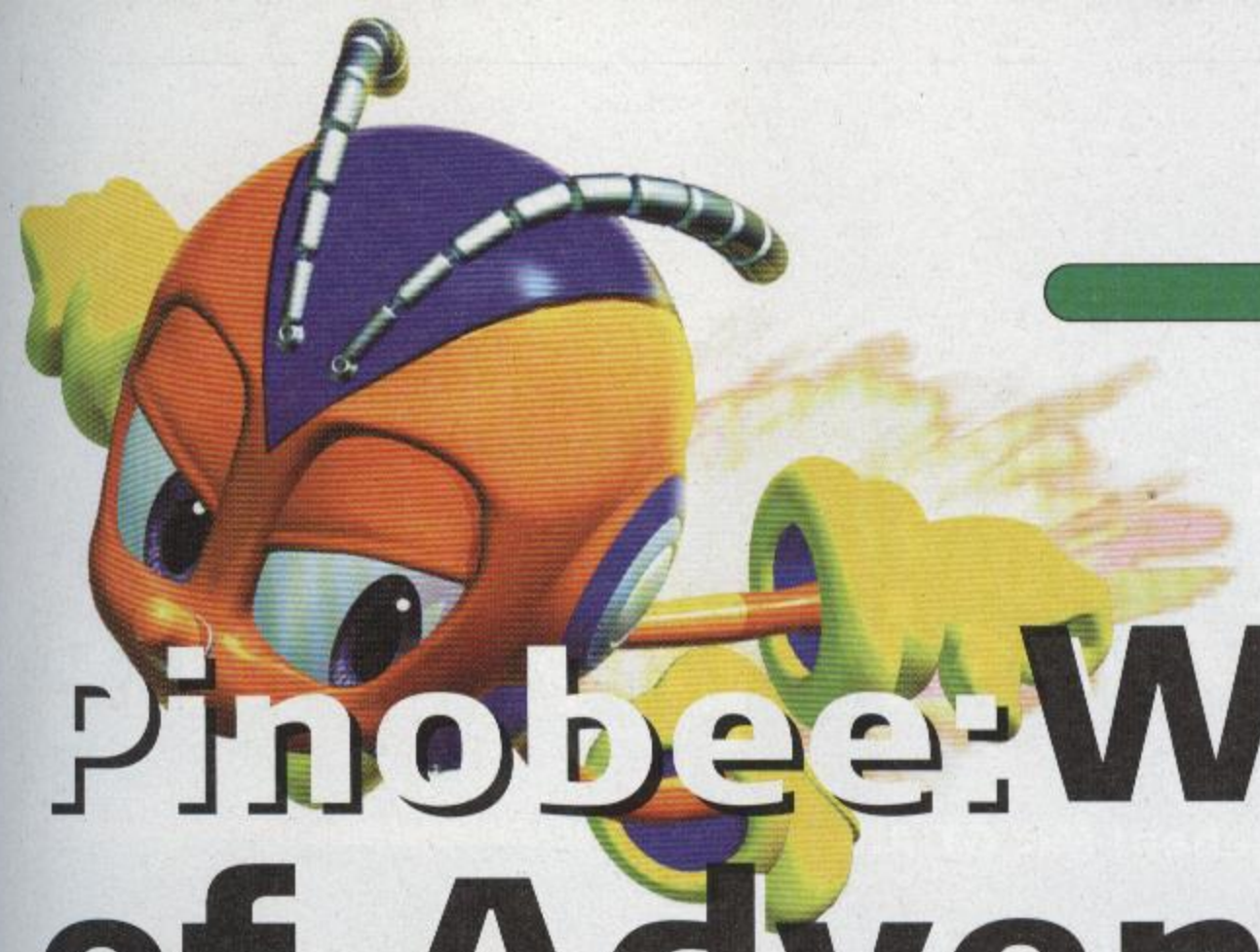
GAME BOY ADVANCE

MARIO KART: S. C.

Hersteller: . . . . . Nintendo
Genre: . . . . . Rennspiel
Spieler: . . . . . 1-4 (Game-Link-Kabel)
Speichern: . . . Modulinterner Speicher
Sprache: . . . . . Englisch
Veröffentlichung: . . . . 14. September

FAZIT

„Der Urvater aller Funracer zeigt auf dem GBA der Konkurrenz den Auspuff!"



Die Gegner können kommen! Pinobee setzt sich mutig zur Wehr.

Pinobee: Wings of Adventure

Mit einsatzbereitem Bienenstachel prescht Pinobee durchs farbenfrohe Blumenland.

Der Raketenrucksack lässt Pinobee pfeilschnell durch die Levels sausen.

Von den Pilzen hin- und hergeschleudert, fühlt man sich wie eine Flipperkugel.

Darüber schreiben sie nie etwas in den Naturzeitschriften. Tief im Mikrokosmos einer x-beliebigen Blumenwiese tüftelt ein insektoider Wissenschaftler an seiner Erfindung: der vollautomatischen Biene. Kurz vor der Fertigstellung des Pinobee-Roboters platzt ein Bösewicht ins Labor, klaut dem Androiden das Herz und entführt den Wissenschaftler. Hier könnte die Geschichte enden, wenn nicht eine gute Fee Pinobee Leben eingehaucht und ihn auf eine heikle Rettungsmission geschickt hätte. Hier übernehmt ihr die Steuerung der künstlichen Biene. Ganze 27 Levels gilt es zu meistern, bis ihr euer Herz und euren Schöpfer befreit habt. Feinde erledigt ihr mit einem gezielten Bienenstich. Besonders putzig ist dabei die Idee, dass es einen bestimmten Feind pro Level gibt, der das Gegneraufkommen in den späteren Stages beeinflusst. Wenn ihr diesen finden und erledigen könnt, wird es später um einiges einfacher. Pinobee durchquert die farbenprächtigen Blumenwiesen aber nicht nur in typischer Jump&Run-Manier, sondern kann sich auch seinen Raketenrucksack aufrüsten lassen. Dadurch pest der Kleine mit der Zeit immer höher in die Lüfte und erreicht sogar entlegenste Plattformen. Diese zusätzlichen Fähigkeiten animieren natürlich zum erneuten Besuch früherer Levels.

Donkey Kong lässt grüßen. Pinobee ist kurz davor, als Kanonenkugel zu fungieren.

Aua. Unser kleiner Bienen-Roboter hat sich an den gefährlichen Stacheln verletzt.

Trügerische Ruhe. Der Gartenteich wirkt beschaulicher, als er in Wirklichkeit ist.

GAME BOY ADVANCE

PINOBEE

Hersteller: . . . . . Activision
Genre: . . . . . Action
Spieler: 1
Speichern : . . Modulinterner Speicher
Sprache: . . . . . Englisch
Veröffentlichung: . . . . . Erhältlich

FAZIT

„Tolles Jump & Run mit extrem hohem Knuddel-Faktor"

Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. © 2001 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Lizenziert von Nintendo. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

GAME BOY ADVANCE

GT Advance Championship Racing

Jetzt wird kräftig Gas gegeben! Mit GT Advance Championship Racing bricht auf dem Game Boy Advance eine neue Rennspiel-Ära an.

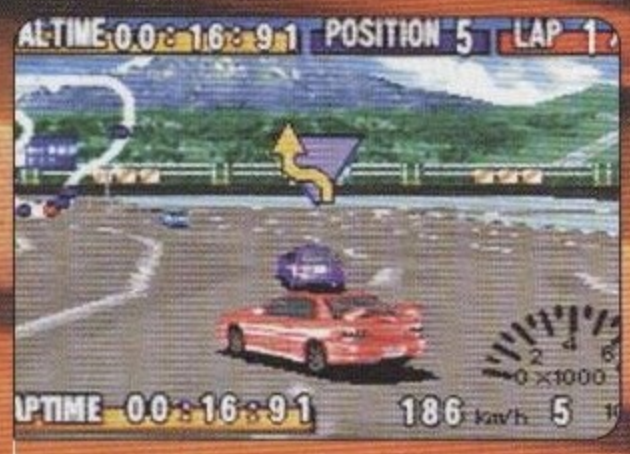
Wer den *Game Boy Color* oder den *Game Boy Advance* bisher immer nur mit lustigen Fun-Racern in Verbindung brachte, wird bei GT Advance Championship Racing eines Besseren belehrt. Denn jetzt hält der Realismus Einzug in die Taschenspiele. Hersteller Kemco hat zusammen mit THQ fleißig Original-Lizenzen eingekauft, so dass ihr mit Vehikeln fast aller japanischen Autohersteller an den Start gehen könnt. Von Toyota über Mazda bis zu Mitsubishi sind jede Menge namhafte Nippon-Racer in den Rennen vertreten. Anfangs beschränkt sich die Auswahl eures Fuhrparks noch auf 14 Autos. Doch nach einigen gewonnenen Rennen füllt sich dieser zusehends und eure Sammlung kann um bis zu dreißig weitere Flitzer aufgestockt werden. Aus diesen wählt ihr eure Lieblingskarosse aus und schon werdet ihr auf die Rennpiste befördert. Diese wird in sauberer, echter 3D-Grafik auf den Bildschirm gezaubert. Über dreißig Strecken warten darauf, von euch gemeistert zu werden, wobei natürlich die Wahl des Fahrzeugs eine besondere Rolle spielt. Jede Strecke hat nämlich andere Eigenschaften und ist eine Herausforderung für sich. Da jedes Auto gewisse Vor- und Nachteile hat, eignen sich die Flitzer unterschiedlich gut für bestimmte Streckentypen. Herumexperimentieren lohnt sich also, um die richtige Idealzusammenstellung zu finden. Gute Platzierungen belohnt das Spiel nicht nur mit neuen Wägelchen, sondern auch mit schönen Extras. Vom neuen Luftfilter über großspurige Rennreifen bis zum superbequemen Sportsitz erhält der aufstrebende Renn-Champion mit der Zeit alles, was das Raserherz begehrt. GT Advance Championship Racing fesselt durch seine extreme Langzeitmotivation und protzt mit einer gewaltigen Menge Realismus.

In der Garage lagert ihr die Extras und könnt eure Schlitten tierisch aufmotzen.

Mit Karacho brettern wir durch die nächtliche Innenstadt und ignorieren die Verkehrsregeln.

Auf der Schotterpiste herrscht Rutschgefahr. Wohl dem, der sein Auto gut gewählt hat.

In der Kurve nehmen wir die Konkurrenz aufs Korn und setzen zum Überholmanöver an.



Vorsicht, Doppelkurve voraus! Jetzt ist eine gute Technik und schnelles Reagieren gefragt.

GAME BOY ADVANCE

GT Advance Championship Racing

Hersteller:	THQ
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Speichern :	Passwort
Sprache:	Englisch
Veröffentlichung:	Erhältlich

Fazit

„GT Advance ist mit Abstand das realistischste Rennspiel für den Game Boy."

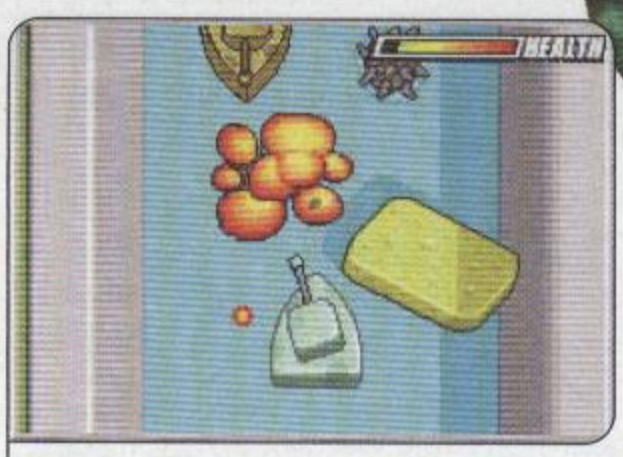
GT Advance Championship Racing - Game and Software © 2001 MTO Inc.
Exclusively licensed to and distributed by THQ Inc. worldwide, excluding Japan. Developed by MTO Co., Ltd. MTO and its logo are trademarks of MTO Co., Ltd. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All manufacturers, automobiles, names, brands and associated imagery and logos are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All automobiles featured may not be commercially available outside of Japan. All rights reserved.

Army Men Advance

Tumult in der Spielzeugkiste. Haltet mit den Army Men den größenwahnsinnigen General Plastro auf!

Sarge sorgt für Ruhe und Ordnung in der Spielzeugkiste.

Obersöldner Sarge rennt gewitzt durch die Verteidigungslinien der braunen Plastiksoldaten.

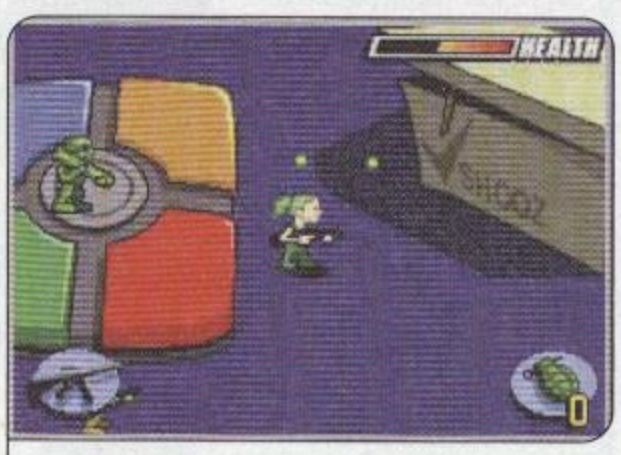


Das träge Kanonenboot schippert durch die längste Badewanne der Welt.

Jetzt ist Action angesagt! Tief in der hintersten Schublade irgendeines Kinderzimmers plant der griesgrämige Spielzeugsoldat General Plastro die Weltherrschaft. Doch glücklicherweise haben unsere Jungs von der schlagkräftigen, grünen Plastikarmee dies spitzgekriegt und schicken einen Einzelkämpfer aus, um Plastro und seinen braunen Soldaten die Leviten zu lesen. In der Rolle des bulligen Sarge oder der gewieften Vikki wetzt ihr durch zwölf Levels und zeigt den fiesen Braunen, was eine Harke ist. Dabei kommt es aber nicht nur auf bloßes Ballern an. Um einen Level zu bestehen, müssen nebenbei verschiedene Aufgaben bewältigt werden. So gilt es meistens, ein Ziel zu zerstören oder ein bestimmtes Objekt zu finden. Anfangs seid ihr nur im Besitz einer mickrigen Plastikwumme, doch schnell findet sich in einigen hinteren Winkeln der Levels ein Schnellfeuergewehr, Granaten oder gar ein Flammenwerfer. Zusätzlich dürft ihr ab und zu in einen Panzer oder ein Kanonenboot umsteigen. Die gesamte Army-Men-Advance-Grafik ist sehr farbenfroh und mit einer guten Prise Cartoon-Stil gewürzt. Infogrames liefert uns mit diesem Titel einen hochkarätigen Action-Knaller, der besonders Freunde klassischer Ballereien begeistern dürfte.

Endgegner! Vikki heizt dem Riesenroboter gehörig mit dem Flammenwerfer ein.

Obacht! Nehmt euch bloß vor den flinken und hinterhältigen Stirnband-Trägern in Acht.



Gefahr! Vikki sucht Deckung zwischen einem Senso-Spiel und einem Schuhkarton.

GAME BOY ADVANCE

Army Men Advance

Hersteller:	Infogrames
Genre:	Action
Spieler:	1
Speichern:	Passwort
Sprache:	Deutsch
Veröffentlichung:	Erhältlich

Fazit

„Ballern ohne Ende. Die Army Men bestehen ihren GBA-Einstand mit Bravour."

©2001 The 3DO Company. All rights reserved. 3DO, Army Men, Green Rogue, Sarge's Heroes, Omega Soldier, Lock'n'Load, Real Combat, Plastic Men and their respective logos, are trademarks and/or service-marks of the 3DO company in the U.S. and other countries. GAME BOY is a trademark of NINTENDO CO. Ltd.

Tweety and the Magic Gems

Tweety und seine Freunde feiern ihren Einstand auf dem Game Boy Adavance und verbreiten mächtig Party-Laune!

Oh, Mann! Dass Tweety auch immer so leichtsinnig sein muss! Bei einem Spaziergang im Wald stößt der kleine Piepmatz auf eine geheimnisvolle Kiste. Unvorsichtig, wie er halt ist, öffnet er das alte Ding und schon nimmt das Unheil seinen Lauf. Ein mysteriöser Zauber entweicht und sorgt dafür, dass Tweety nach und nach zu Stein wird! Selbstverständlich können seine Freunde nicht tatenlos zusehen, wie sich das Vögelchen in eine Statue verwandelt, und beginnen eine Rettungsaktion. Es gilt, fünf magische Kristalle zu ergattern, mit deren Kraft man Tweety von dem superfiesen Zauber befreien kann.

Sylvester und Co. versuchen sich hier als Schatztaucher. Da ist nicht nur Tempo gefragt!

Mach mit!

Die besagten Kristalle sind auf der ganzen Welt verteilt und gar nicht so leicht zu finden. Deshalb wird ein Wettbewerb veranstaltet, der euch in bester Mario-Party-Manier präsentiert wird. Auf einem riesigen Spielbrett zieht ihr durch die Gegend und dürft spaßige Mini-Games bestreiten. Die fünf Kristalle sind kreuz und quer auf dem Brett verteilt und müssen von euch eingesammelt werden. Wer zuerst alle fünf Klunker sein Eigen nennt, hat gewonnen und kann somit Tweety vor der endgültigen Versteinerung retten! Die zahlreichen Mini-Spielchen stellen euch vor abwechslungsreiche Aufgaben und laufen vor allem im Mehrspielermodus zur Höchstform auf! Durch diverse Extras steigt der Schadenfreude-Pegel und sorgt für ungehemmte Party-Duelle! Doch nicht nur im Link-Modus kommt massig Freude auf, denn auch für Solo-Zocker wird genug Abwechslung geboten. Die Computer-Gegner fordern euer ganzes Können! Neulingen wird der Einstieg durch eine virtuelle Anleitung erleichtert, welche euch alles Wichtige zum Spiel erklärt. Ein toller Service! Toll ist auch die technische Umsetzung gelungen, die euch mit einer sahnigen Grafik und ohrwurmverdächtigen Musikstücken erfreut!

Die Ober-Welt ist gigantisch! Unten rechts könnt ihr sehen, wie riesig das Areal wirklich ist!

Bei diesem Spiel müsst ihr die Fahnen in der richtigen Reihenfolge schwenken.

GAME BOY ADVANCE

TWEETY A. T. MAGIC GEMS

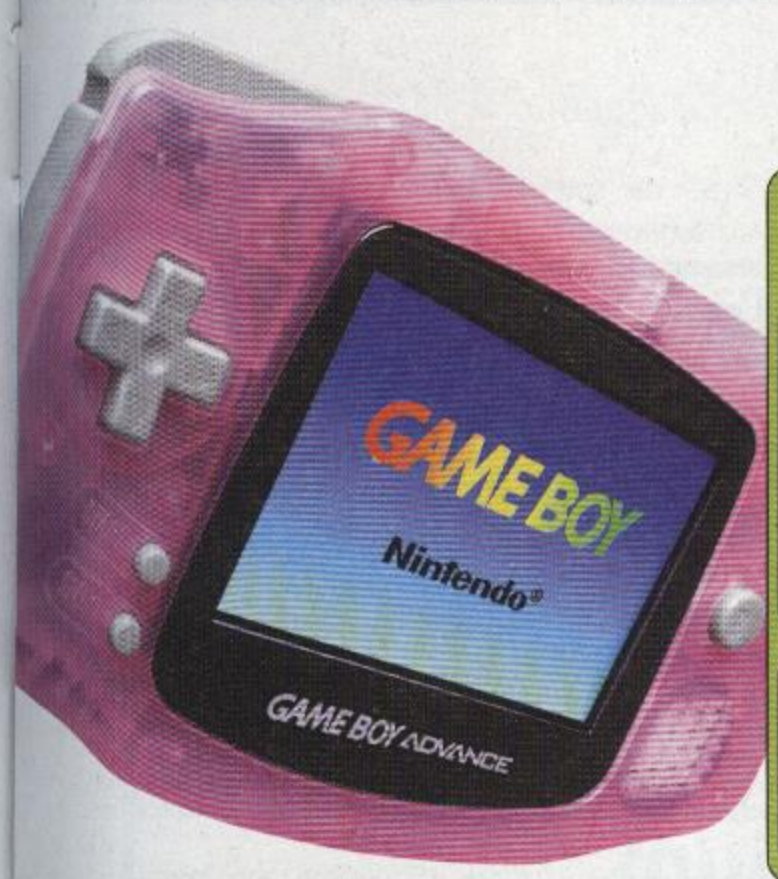
Hersteller: . . . . . Mitsui
Genre: . . . . . Action
Spieler: 1-4
Speichern: . . . Modulinterner Speicher
Sprache: . . . . . Deutsch
Veröffentlichung: . . . . . Erhältlich

FAZIT

COOLER PARTY-HIT MIT TWEETY UND SEINEN FREUNDEN! EIN KNALLER!

Kemco / Tweety & The Magic Gems
© 2001KEMCO / Supervised by Takeo Mogi
LOONEY TUNES, characters, names, and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 2001.

Game Boy Advance
Lexikon



Sportspiele
Für sportliche Aktivitäten ist der *Game Boy Advance* bestens geeignet.

Tony Hawk's Pro Skater 2
Activision.....1 Spieler

Was Activision bei diesem Spiel aus der Hardware herauskitzelt, ist einfach unglaublich! Das muss man gesehen haben.

Ready 2 Rumble: Round 2
Konami.....1 Spieler

Die Umsetzung der bekannten Boxspiel-Reihe macht auch auf dem *GBA* Spaß.

Hardware & Zubehör
Ihr wollt alles über den *Game Boy Advance* wissen? Welche Hardware-Varianten es gibt? Welches Zubehör das Spielen noch schöner macht? Was man braucht, um verschiedene *Game Boy Advance* miteinander zu verbinden? Hier erfahrt ihr es!

Game Boy Advance
Am 22. Juni war es endlich so weit: Der Nachfolger des *Game Boy Color* ist endlich in Deutschland erschienen. Das Handheld der neuen Generation, auf dem ihr selbstverständlich auch alle bisherigen *Game Boy*-Spiele zocken könnt, gibt es in vier unterschiedlichen Farben, nämlich in „Clear Blue", „Purple", „White" und „Clear Red".

AC/DC Adapter Set
Wer viel spielt, was bei echten Freaks wie euch natürlich der Normalfall sein dürfte, sollte unbedingt mit der Anschaffung eines AC/DC Adapter Sets liebäugeln. Dadurch seid ihr nämlich Zuhause nicht mehr auf Batterien angewiesen, sondern könnt den *Game Boy Advance* einfach an die Steckdose anschließen!

Game Link Cable
Alleine spielen macht Spaß, logisch. Noch mehr Spaß hat man allerdings, wenn man mit oder gegen seine Freunde spielt. Mit dem Game Link Cable könnt ihr bis zu vier *Game Boy Advance* miteinander verbinden und so beispielsweise F-Zero MAXIMUM VELOCITY zu viert spielen (bei einer Strecke sogar mit einem Modul).

Puzzle/Strategie
Denken, knobeln, tüfteln: Dieses Spiel lässt einen einfach nicht mehr los.

kurukuru kururin
Nintendo.....1-4 Spieler

Vorsicht! Wer von Tetris schon wochenlang an den *Game Boy* gefesselt wurde,

wird auch in den Bann von kurukuru kururin gezogen werden! Dieses Spiel garantiert Spielspaß ohne Ende!

Action-Adventures
Viel Action, zauberhafte Abenteuer und Spielspaß pur stehen hier an.

Castlevania: Circle of the Moon
Konami.....1 Spieler

Castlevania ist eine der erfolgreichsten Spieleserien überhaupt, da darf eine tolle *Game Boy Advance*-Neuauflage nicht fehlen!

Rennspiele
Gleich zum Start der Konsole erschienen einige grandiose Rennspiele!

F-Zero Maximum Velocity
Nintendo.....1-4 Spieler

Ob *SNES*, *N64* oder *Game Boy Advance*: F-Zero ist und bleibt ein Spielspaßgarant erster Güte! (Mit 1-Modul-Mehrspielermodus)

Konami Krazy Racers
Konami.....1-2 Spieler

Konami hat für dieses lustige Rennspiel seine ganzen Superstars versammelt. Goemon & Co. geben sich die Ehre!

GT Advance Championship Racing
THQ.....1-2 Spieler

Wow! THQ ist mit diesem Spiel das absolut beste Autorennspiel gelungen!

Top Gear GT Championship
Mitsui.....1-4 Spieler

Wer auf Autorennspiele steht, sollte dieses Game einmal antesten.

Action
Hüpfen, rätseln, rennen: Diese Spiele bieten traditionellen Spielespaß.

Super Mario Advance
Nintendo.....1-4 Spieler

Auf einer neuen Konsole darf natürlich auch ein Spiel mit Mario nicht fehlen.

In diesem lustigen Hüpfspiel sind mit Super Mario Bros. 2 und Mario Bros. gleich zwei Titel enthalten!

Rayman Advance
Ubi Soft.....1 Spieler

Der beliebte Spieleheld von Ubi Soft gibt auf dem *Game Boy Advance* eine glänzende Figur ab.

Pinobee: Wings of Adventures
Activision.....1 Spieler

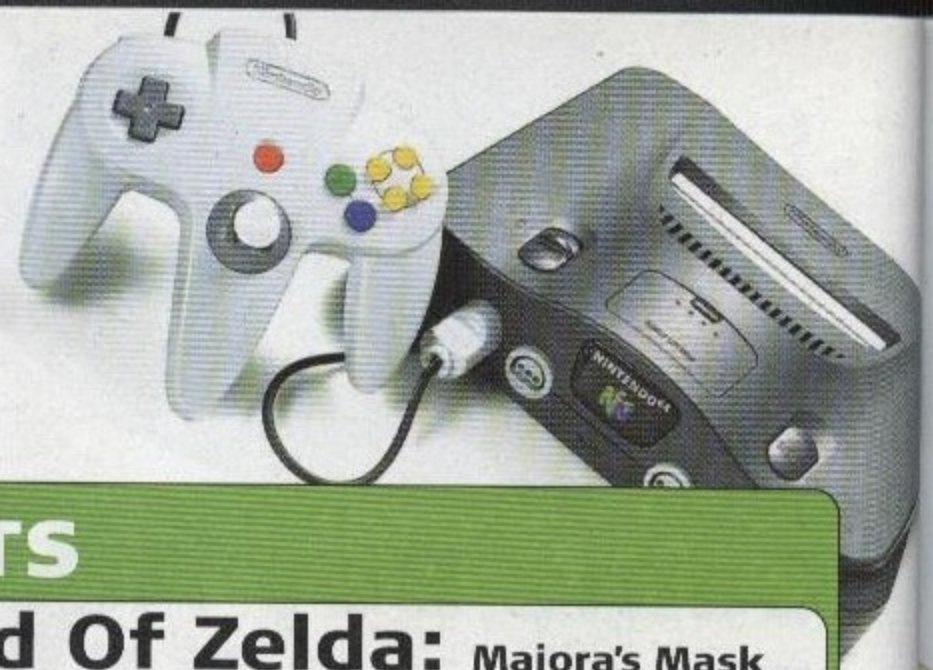
Pinobee kann mit toller Grafik und unkompliziertem Design überzeugen.

Army Men Advance
Infogrames.....1 Spieler

Kämpft euch mit den populären, grünen Spielzeugsoldaten den Weg frei und beweist ein gutes Auge.

Tweety and the Magic Gems
Mitsui.....1-4 Spieler

Ein lustiges Party-Spiel mit dem beliebten 1-Modul-Mehrspielermodus.



CHARTS

1 (1) The Legend Of Zelda: Majora's Mask

Nintendo . . . . Adventure/Rollenspiel . . . 1 SPIELER

Link ist und bleibt ein Superstar unter den Spielecharakteren. Angeheizt durch die bevorstehende Veröffentlichung neuer Zelda-Spiele auf dem *Game Boy Color*, bleibt Link vorne.

2 (3) Banjo-Tooie

Nintendo . . . . Action-Adventure. . . . . 1-4 SPIELER

Banjo und Kazooie konnten einmal mehr die Herzen der Spielefans erobern. Im zweiten Monat ging es einen Platz rauf für das dynamische Duo.

3 (2) Pokémon Puzzle League

Nintendo . . . . Puzzle-Spiel . . . . . 1-2 SPIELER

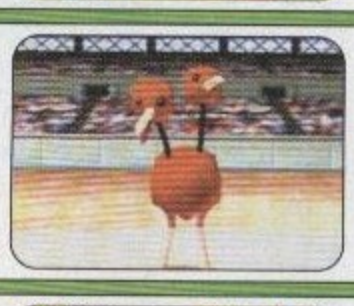
Es ist wahrlich keine Schande, wenn man in den Charts Helden wie Link, Banjo und Kazooie den Vortritt lassen muss. Das knifflige Puzzle-Spiel bleibt in den Top 3.

4 (4) Mario Tennis

Nintendo . . . . Sportspiel. . . . . 1-4 SPIELER

Mario Tennis ist einfach ein Spielspaßgarant erster Güte. Mit der *Game Boy*-Version und einem Transfer Pak kann man auf dem *N64* neue Features ausprobieren!

5 (6) Pokémon Stadium



Nintendo . . . . Action/Rollenspiel . . . . 1-4 SPIELER

Der *Nintendo 64*-Klassiker erfreut sich wieder steigender Beliebtheit, wohl dank der neuen Pokémon-Editionen für den *Game Boy Color*. Im Herbst folgt übrigens Pokémon Stadium 2!

6 (–) Kirby 64: The Crystal Shards

Nintendo . . . . Action . . . . . 1-4 SPIELER

Die rosa Rettung naht! Das erste *Nintendo 64*-Spiel mit Kultcharakter Kirby kann schon wenige Tage nach dem Start einen tollen sechsten Platz erobern.

7 (7) Mickey's Speedway USA

Nintendo . . . . . Rennspiel. . . . . 1-4 SPIELER

Der jüngste Rare-Knüller macht Mario Kart 64 und Diddy Kong Racing mächtig Konkurrenz. Dieses Fun-Racing-Spektakel garantiert atemberaubende Rennen im Freundeskreis.

8 (5) Pokémon Snap

Nintendo . . . . Foto-Shooter. . . . . 1 SPIELER

Die Pokémon aus der Goldenen und Silbernen Edition könnt ihr hier zwar leider nicht schnappen, trotzdem macht die Jagd auf die ersten Pokémon Spaß wie eh und je.

TERMINE

Welche tollen Spiele jetzt und in Zukunft für das *N64* erscheinen werden, verraten wir euch in dieser Übersicht.

AKTUELLE NEUHEITEN

BANJO-TOOIE
Action-Adventure **Nintendo**

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS
Action **Nintendo**

POKÉMON PUZZLE LEAGUE
Puzzle-Spiel **Nintendo**

EXCITEBIKE 64
Rennspiel **Nintendo**

WEITERE HITS IN 2001

PAPER MARIO
Rollenspiel **Nintendo**

POKÉMON STADIUM 2
Action/Rollenspiel **Nintendo**

MARIO PARTY 3
Brettspiel-Simulation **Nintendo**

Mario Party 3

Ein Kult-Spiel kehrt zurück. Die Mutter aller Party-Games geht endlich in die dritte Runde und bietet Party-Spaß pur!

Es ist immer dasselbe: Man sitzt mit seinen Freunden vor der heimischen Flimmerkiste und spielt eine Runde Mario Party. Man nimmt sich vor, nur eine kurze Session einzulegen und sich danach wieder den weltlichen Dingen zu widmen. Aber daraus wird nichts. Innerhalb kürzester Zeit befinden sich alle Teilnehmer im siebten Spielspaß-Himmel und ans Aufhören ist nicht mehr zu denken! Und genau deshalb ist die Hit-Serie so beliebt. Auch der dritte Teil führt diese Tradition fort und dürfte nicht nur bei uns für hitzige Party-Duelle sorgen!

Lasst die Spiele beginnen!

Eines muss man den Entwicklern schon lassen – Mario Party 3 toppt seine Vorgänger in allen Belangen! Alleine schon die Anzahl von sage und schreibe 70 neue(!) Mini-Games sucht ihresgleichen. Auch an neue Charaktere wurde gedacht, wie zum Beispiel Waluigi oder Daisy, die viele von euch aus dem famosen Mario Tennis kennen dürften. Besonderes Lob verdienen auch die toll designten Spielfelder. Egal, ob sich das virtuelle Brettspiel in der trockenen Wüste oder in verschneiter Winterkulisse befindet – die Präsentation ist immer top! Die zahlreichen Spielmodi wurden selbstverständlich auch verfeinert und bieten einige Neuerungen. Es gibt jetzt unter anderem mehr Items, die ihr nutzen könnt, und so macht es gleich doppelt so viel Spaß, eure Kontrahenten in ihre Schranken zu weisen! Doch kommen wir zum wichtigsten Aspekt von Mario Party 3: die Mini-Games. Was man hier in Sachen Einfallsreichtum und Abwechslung geboten bekommt, schlägt dem sprichwörtlichen Fass den Boden aus! Noch nie gab es in einem einzigen Spiel so eine riesige Auswahl an abgefahrenen Ideen zu bestaunen. In einer Disziplin gilt es beispielsweise, eine mechanische Riesenspinne zu steuern. Spätestens hier bemerkt der Spieler, dass es nicht nur darauf ankommt, besonders schnell auf den Buttons rumzuhämmern. Um den Robo-Arachnoiden zu bewegen, müsst ihr äußerstes Fingerspitzengefühl beweisen und zwei Buttons und den Analog-Stick nach einem festen Schema bedienen. Wer hier nicht konzentriert bei der Sache ist, schmiert gnadenlos ab! Gerade deshalb kann man den Party-Kracher auch erklärten Solo-Spielern empfehlen, denn an den unzähligen Herausforderungen werdet ihr auch alleine lange zu knabbern haben. Auch technisch gibt sich Mario Party 3 keine Blöße und begeistert durch wunderschöne Optik und Klasse-Sound!

Mit etwas Übung werdet ihr auch bald wie Donkey Kong jubeln können.

Vor jedem Spiel wird gewürfelt, wer beginnen darf. Hier ist ein glückliches Händchen gefordert.

Das Design der einzelnen Spielbretter hat sich gegenüber dem Vorgänger stark verbessert.

NINTENDO 64

Mario Party 3

Hersteller: . . . . . Nintendo
Genre: . . . . . Brettspiel-Simulation
Veröffentlichung: . . . 4. Quartal 2001

Fazit

Auch der dritte Teil ist wieder der Spitze! Einfach Traumhaft!

Mario Party™ 3
© 2000, 2001 Nintendo/HUDSON SOFT
™ and ® trademarks of Nintendo

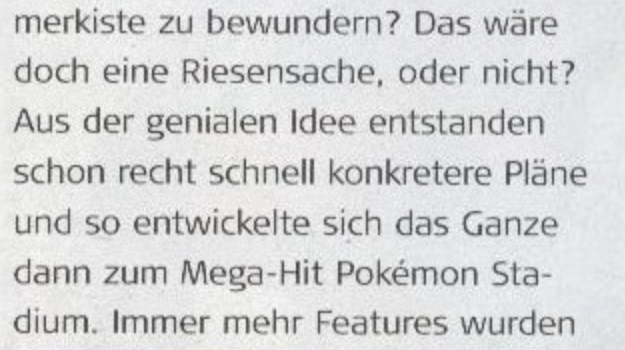
Im Oktober dürft ihr euch wieder in der Arena austoben und wir bieten euch schon jetzt einen detaillierten Einblick in die geniale deutsche Version von Pokémon Stadium 2!

Vor einigen Jahren hatten die findigen Pokémon-Entwickler aus Japan eine tolle Idee: Wie wäre es, wenn man seine liebevoll aufgepowerten Pokémon in einer Art Arena gegeneinander antreten lassen könnte? Mittels eines Zubehörs könnte man seine *Game Boy*-Module mit dem *N64* verbinden und Daten austauschen! Wäre es nicht toll, seine Pokémon auf der heimischen Flimmerkiste zu bewundern? Das wäre doch eine Riesensache, oder nicht? Aus der genialen Idee entstanden schon recht schnell konkretere Pläne und so entwickelte sich das Ganze dann zum Mega-Hit Pokémon Stadium. Immer mehr Features wurden erdacht, verfeinert und ins Spiel eingebaut. Das Ergebnis der Bemühungen war ein Meilenstein in der Videospiel-Geschichte und entwickelte sich binnen kürzester Zeit zum Mega-Hit für das *Nintendo 64*!

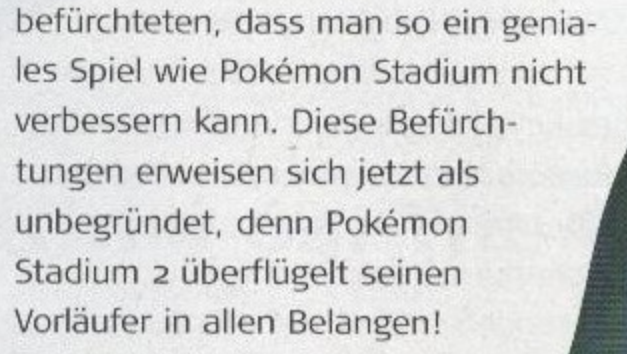
Atemberaubende Spezial-Effekte wie dieser gehören bei Pokémon Stadium 2 zur Tagesordnung.

Der Hammer für euer N64!

Als erste News zu Pokémon Stadium 2 in Umlauf kamen, begann die Gerüchteküche zu brodeln. Viele Fans befürchteten, dass man so ein geniales Spiel wie Pokémon Stadium nicht verbessern kann. Diese Befürchtungen erweisen sich jetzt als unbegründet, denn Pokémon Stadium 2 überflügelt seinen Vorläufer in allen Belangen! Erstmals habt ihr die Möglichkeit, alle *Game Boy*-Editionen via Transfer Pak mit dem *Nintendo 64* zu vernetzen! Während Pokémon Stadium 151 Pokémon enthielt, bietet der geniale Nachfolger mehr als 250 Charaktere. Von Bisasam bis Ho-oh – alle sind dabei! Doch damit nicht genug, denn auch die Minispiele wurden komplett überarbeitet und lassen euch in zwölf abgefahrenen Disziplinen gegen eure Widersacher antreten. Das

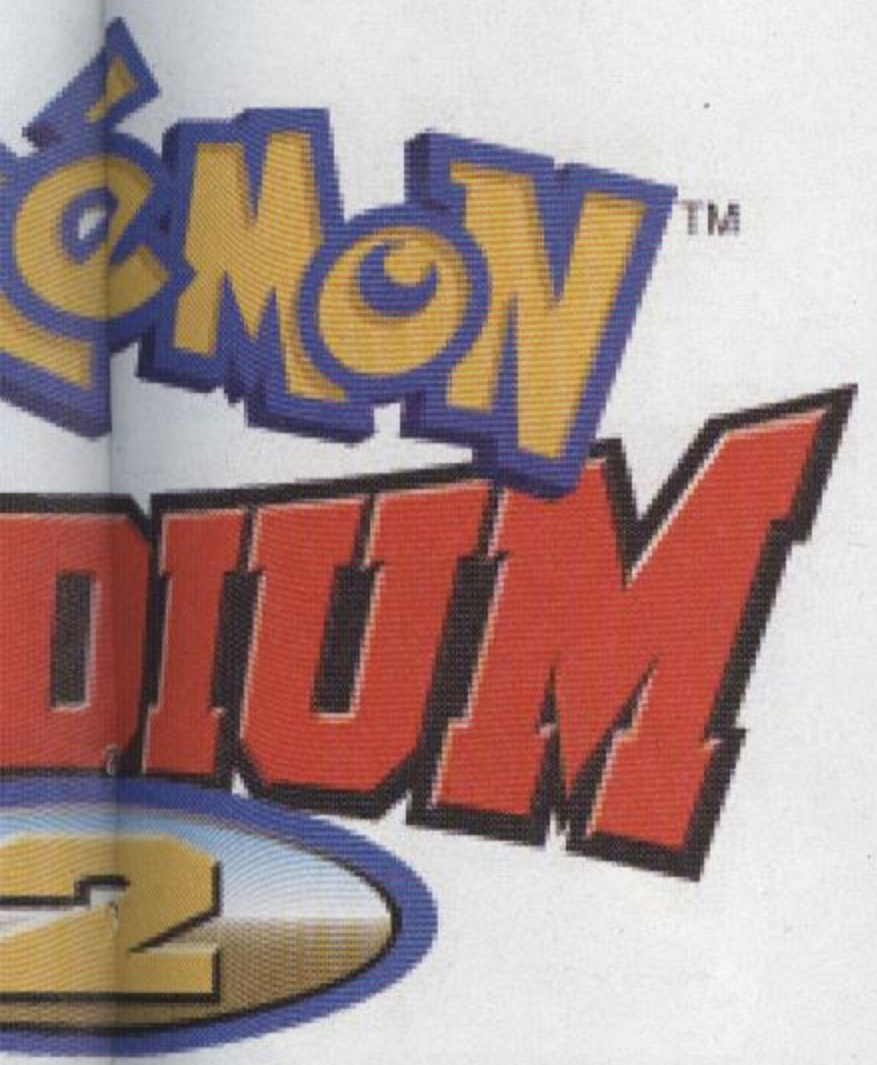


Sämtliche Spiel-Menüs überraschen durch erfrischend unkomplizierte Handhabung.



Das sympathische Laschoking hat einige heftige Psycho-Attacken auf der Pfanne.

Geniale Spezial-Attacke! Karnimani lässt hier sprichwörtlich die Flut losbrechen.



Aufzählen aller neuen Spielmodi würde sicherlich den begrenzten Rahmen dieses Artikels sprengen! Besonderes Lob verdient der Ausbau des Transfer-Pak-Features. Wie gehabt könnt ihr zum Beispiel Pokémon tauschen oder eure *Game Boy*-Pokémon-Module auf dem heimischen Fernseher genießen. Neu ist jedoch unter anderem die Geheimgabe-Funktion, welche es erlaubt, tolle Items in eure Gold und Silber-Editionen zu exportieren.

So erhaltet ihr einige äußerst seltene Gegenstände für euere *Game Boy*-Module, welche teilweise nur in Pokémon Stadium 2 enthalten sind!

Technik, die begeistert!

Überarbeitet wurde auch die technische Seite des Mega-Knallers. Ohne zu übertreiben, darf man Pokémon Stadium 2 zu den grafisch stärksten *N64*-Titeln überhaupt zählen. Die detaillierte Optik kommt gestochen scharf rüber und lässt selbst die kritischsten Beobachter in Lobeshymnen ausbrechen! Jede einzelne Aktion eurer Schützlinge wurde perfekt in Szene gesetzt. Hier wird ein Grafik-Feuerwerk entfacht, dass euch Hören und Sehen vergeht! Apropos Hören: Das Spielgeschehen

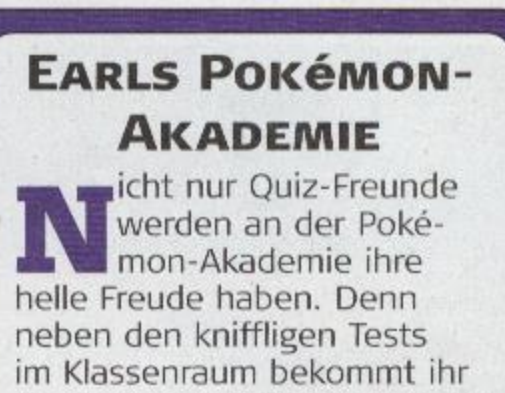
Das Pokémon Pichu ist natürlich auch mit an Bord. Ihm wurde sogar ein eigenes Mini-Game spendiert. Es heißt Pichus Kraftwerk und haut euch in puncto Spielspaß aus den Socken! Ein Heidenspaß!

Gleich lässt Glumanda den Zertrümmerer los. Da wird eurem Gegner Angst und Bange!

INFO

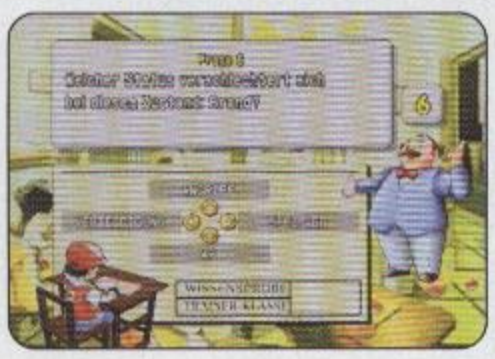
Earls Pokémon-Akademie

Nicht nur Quiz-Freunde werden an der Pokémon-Akademie ihre helle Freude haben. Denn neben den kniffligen Tests im Klassenraum bekommt ihr noch vieles mehr geboten. Für jede Klasse könnt ihr übrigens ein Diplom erwerben. Bis ihr das ultimative Top-Vier-Diplom erhaltet, müsst ihr aber sehr lange büffeln!



Im Klassenraum könnt ihr euer erworbenes Pokémon-Wissen unter Beweis stellen!

In der Bibliothek wurde an alles gedacht. Hier findet ihr jede wichtige Information.



Die einzelnen Fragen sind teilweise sehr knifflig. Hier ist Köpfchen gefragt!

Karnimani hat gut lachen! Das Duell ist zu Ende und Karnimanis Team hat gewonnen!

Hoffentlich wird es Kapoera bei dem ständigen Herumwirbeln nicht total schwindlig!

wird wieder von einem coolen Kommentator begleitet. Die deutsche Sprachausgabe hallt glasklar aus den Boxen und quittiert jeden Spielzug mit dem passenden Kommentar! Auch in diesem Fall haben die Entwickler geklotzt und nicht gekleckert, denn die Anzahl der Sprach-Samples wurde erheblich erhöht. Pokémon Stadium 2 ist nicht nur ein tolles Stück Software, sondern auch ein Beweis dafür, was auf dem *N64* technisch möglich ist. Freut euch auf einen absoluten Mega-Knaller für euer *Nintendo 64*. Solche Perlen wie Pokémon Stadium bekommt eure Konsole nicht oft zu Gesicht. Ein absolutes Meisterwerk!

Lugia ist auch im Modul enthalten.

NINTENDO 64

Pokémon Stadium 2

Hersteller . . . . . Nintendo
Genre . . . . . Action
Veröffentlichung . . . . . Oktober

Fazit

„Ein Knaller, der selbst seinen Vorgänger alt aussehen lässt!"

INFO

Die Mini-Games

Während der Vorgänger mit neun Mini-Games begeistern konnte, bietet Pokémon Stadium 2 gleich zwölf spaßige Disziplinen! Hier seht ihr die Party-Knaller in einem kurzen Überblick!

Pichus Kraftwerk – Bei dieser Disziplin steht sprichwörtlich jeder unter Strom!

Golbats Flatter – Hier müsst ihr so viele Herzen wie nur möglich einsammeln.

Kapoera Kreisel – Kickt eure Gegner aus dem Spielfeld und kassiert mächtig Punkte!

Kahlschlag – Schneidet den Baumstamm genau an der Markierung durch.

Wieseniors Bolzwiese – Bolzt den Ball so oft wie möglich in euer Feld.

Prallball – Befördert die pfeilschnelle Kugel mit eurem Schild ins Tor.

Donphans Windsprint – Gebt Vollgas und sprintet als Erster ins rettende Ziel!

Zähltag –Zählt genau mit, wie viele Pokémon an euch vorbeirauschen!

Über Stock und Stein – Weicht den fiesen Hürden aus und gebt Vollgas.

Botogel Express – Schleppt so viele Geschenke wie möglich auf euer Fließband.

Fang das Ei – Fangt die Eier auf, die vom Himmel fallen. Vorsicht vor Voltobal!

Obstsalat – Schnappt euch die Früchte in der Mitte und beweist gutes Timing!

Pokémon Stadium ™ 2
© 1995-2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.Nintendo, Pokémon and character names are Trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo

MAGIC
Die Zusammenkunft®

SAMMELKARTENSPIEL

Ein Spiel wie kein anderes!

Bei **Magic: Die Zusammenkunft**® bestimmst du wo es lang geht. Das erfolgreichste Sammelkartenspiel der Welt ist die absolute Herausforderung für deinen Verstand. Du brauchst Nerven aus Stahl um bei diesem Spiel zu bestehen.

Es gibt keinen besseren Einstieg bei **Magic: Die Zusammenkunft**® als das Starter Set der 7. Edition. Es enthält alles, was zwei Spieler für ihr erstes Spiel brauchen. Die CD-Rom führt euch schrittweise durch euer erstes Spiel.

Magic: Die Zusammenkunft®: teste das Original

Bitte schickt mir die kostenlose Demo-CD
von **Magic: Die Zusammenkunft**®.

Vorname: _____ männlich/weiblich: _____

Name: _____

Straße: _____ Hausnummer: _____

Stadt: _____ PLZ: _____

Land: _____ Geburtsdatum: __/__/__

E-Mail Adresse: _____

Alle eingetragenen Warenzeichen, eingeschlossen der Character-Namen und ihren prägenden Wesenszügen, der "Mana"-Symbolen und dem Farben-Pentagon, sind Eigentum von Wizards of the Coast, Inc.
©1993-2001 Wizards.

Paper Mario

Der berühmteste Klempner der Welt ist wieder auf Achse! Marios neuestes Abenteuer entführt euch in eine Rollenspiel-Welt der Extraklasse!

Mario und Luigi haben eine Party-Einladung von der süßen Prinzessin Peach erhalten.

Der Oktober ist ein toller Monat für Videospiel-Fans! Für den *Game Boy Color* erscheinen zwei neue Zelda-Abenteuer, für das *Nintendo 64* steht Pokémon Stadium 2 in den Startlöchern und Paper Mario macht das Spielspaß-Quartett komplett! Den Game-Designern gelang mit Paper Mario ein ganz besonderes Kunststück. Sie kombinierten geniale Jump&Run-Elemente mit fesselndem RPG-Gameplay und erschufen so ein unvergleichliches Stück Software-Geschichte. Die Verbindung von verschiedenen Spiele-Gattungen dürfte selbst Rollenspiel-Muffel vor den Screen fesseln. Dem Charme dieses Genre-Mix kann man sich einfach nicht entziehen. Actionreiche Hüpfpassagen, rätsellastige Dungeons und herausfordernde Rollenspiel-Kämpfe ergeben einen Hammer-Titel, der sich gewaschen hat!

Ihr seid nur noch einen Knopfdruck vom größten Abenteuer eures Lebens entfernt!

Rettet Prinzessin Peach

Wieder einmal muss Mario seine langjährige Freundin Peach aus den Fängen Bowsers befreien. Gerade als Mario und Luigi bei der Prinzessin zu Gast sind, platzt der fiese Bowser unangemeldet rein, schnappt sich die verdutzte Schönheit und verschwindet auf Nimmerwiedersehen. Da kann Mario natürlich nicht tatenlos zusehen und startet eine beispiellose Rettungsaktion! Bis die Prinzessin ihrem Retter in die Arme fallen kann, vergeht allerdings noch ein ganzes Weilchen. Selbst die fleißigsten Zocker unter euch dürften mehrere Wochen brauchen, um jeden Winkel der gigantischen Spielewelt zu erforschen. Marios abenteuerliche Reise führt

Bowser hat mal wieder keine Manieren und kracht mitten durch das Fenster! Hätte er nicht die Tür benutzen können wie jeder andere auch?

Die lieben Sterne wollen Mario wieder aufpäppeln, damit er für Ordnung und Gerechtigkeit sorgen kann! Prinzessin Peach wartet auf euch!

Paper Mario™
© 2001 Nintendo.
Game by INTELLIGENT SYSTEMS.
™ & ® Trademarks of Nintendo.

TM is a trademark of Nintendo Co., Ltd. © 2001

Nintendo®

GAMING 24:7™

TM is a trademark of Nintendo Co., Ltd. © 2001

GAME B

Nintendo®

GAME BOY ADVANCE

Nintendo

GAME BOY

Nintendo®

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY

© 1992, 2001 Nintendo. Game developed by INTELLIGENT SYSTEMS. TM is a trademark of Nintendo Co., Ltd. © 2001

MARIO KART™ SUPER CIRCUIT™

Nintendo®

GAMING 24:7™

GAME BOY ADVANCE™

Club Nintendo®

GAME BOY

Nintendo®

GAME BOY ADVANCE

Nintendo

GAME BOY.

Nintendo®

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE™

Der regenbogenfarbene Block dient euch als Speicherpunkt. Einfach dagegenspringen!

euch durch sieben megagroße Regionen, die mit zahllosen Geheimnissen gespickt sind. Teilweise sind die einzelnen Orte sogar so weit voneinander entfernt, dass ihr sie mit dem Zug bereisen müsst! Ihr marschiert durch grafisch eindrucksvolle Landschaften und agiert in altbekannter Jump&Run-Manier. Wie in Marios beliebten Hüpf-Klassikern springt und lauft ihr durch die Botanik, dass es eine Freude ist. Doch sobald ihr auf einen Gegner trefft, wechselt die Kamera in eine rollenspieltypische Seiten-Ansicht. Jetzt dürft ihr eurem Gegner was auf die Mütze geben. Rundenweise findet so ein Schlagabtausch statt und endet erst dann, wenn eine Partei aufgibt oder keine Energiepunkte mehr übrig hat. Während eines Kampfes darf man jede Menge Aktionen ausführen. Ihr könnt beispielsweise Gegenstände benutzen oder eure tapferen Mitstreiter zu Hilfe holen! Kooper benutzt seinen Schildkrötenpanzer als Wurfgeschoss,

Der Oberfiesling Bowser führt mal wieder Böses im Schilde.

Die verschiedenen Abschnitte unterscheiden sich auch, was die Wetterverhältnisse betrifft.

Bowser ist stärker als jemals zuvor! Werdet ihr ihn trotzdem besiegen können?

Mit dem schönen Bummelzug könnt ihr zwischen den Ortschaften hin und her fahren.

INFO

Da kommt Action ins Rollenspiel!

Im Gegensatz zu „normalen" Rollenspielen beschränkt ihr euch bei Paper-Mario-Kämpfen nicht nur auf das Auswählen bestimmter Aktionen. Damit die Battles nicht zu eintönig werden, wurde das Ganze mit einer Prise Action garniert. Beispiel gefällig? Wenn ihr eurem Kontrahenten beispielsweise eine mit dem Hammer überbraten wollt, dann müsst ihr den Analog-Stick nach links gedrückt halten. Über eurem Helden erscheint ein kleiner Balken, der sich recht flott aufbaut. Sobald er komplett aufgeladen ist, müsst ihr den Stick loslassen und Mario haut besonders stark zu. Lasst ihr zu früh oder zu spät los, dann fällt euer Angriff schwächer aus! Timing ist also ein extrem wichtiger Bestandteil der herausfordernden Kämpfe! Gebt euer Bestes und ihr werdet siegen!

Mit dem Hammer verursacht Mario selbst dem dicksten Boss-Gegner fette Kopfschmerzen!

Goombario klärt euch über die Stärken und Schwächen der Gegner auf und Bow kann euch für einige Zeit vor gegnerischen Attacken schützen. Im weiteren Spielverlauf erlernen eure tapferen Mitstreiter immer mehr Fähigkeiten und werden für euch zu unentbehrlichen Helfern und – was noch wichtiger ist – zu lieb gewonnenen Freunden.

Ein optischer Meilenstein

Auch die grafische Darstellungsform des RPG-Abenteuers stellt eine kleine Revolution dar. Die Entwickler erschufen den perfekten Comic-Look. Sämtliche Charaktere wirken, als ob sie liebevoll aus einem Blatt Papier ausgeschnitten worden wären. Dadurch erklärt sich auch, wie man auf den außergewöhnlichen Titel für diesen Spielspaß-Überflieger kam. Wenn sich Mario erholen möchte, legt er sich nicht einfach ins Bett, sondern gleitet sanft wie herabfallendes Herbstlaub unter die Decke. Auch das Betreten eines Gebäudes wurde passend in Szene gesetzt. Sobald ihr die Tür öffnet, klappen

Manche Spezial-Attacken werden durch Items ausgelöst, die ihr in den zahlreichen Shops kaufen könnt.

Im Hintergrund seht ihr das Postamt. Dort könnt ihr eure Post abholen und lesen.

Ein beherzter Sprung auf eure Gegner ist nur eine eurer vielfältigen Angriffsmöglichkeiten. Im weiteren Spielverlauf lernt ihr noch viele andere Attacken!

INFO

Hilfreiche Wegbegleiter

Glücklicherweise ist Mario nicht nur auf sich alleine gestellt! Im Laufe seines Abenteuers bekommt seine Party reichlich Zuwachs, denn nur mit der Hilfe seiner neuen Freunde hat er eine Chance, Bowser das Handwerk zu legen! Seine treuen Kumpanen gehen ihm aber nicht nur im Kampf hilfreich zur Hand! So kann zum Beispiel Bombette Wände aufsprengen und euch dadurch vorher unerreichbares Terrain zugänglich machen. Goombario ist ein wandelndes Lexikon und klärt euch über eure Umgebung auf. Parakarry kann fliegen und hilft euch, entfernte Plattformen zu erreichen. Nur gemeinsam sind wir stark!

Der hilfsbereite Parakarry kann Mario in die Lüfte heben.

Die Menüs im Battle-Screen sind unkompliziert zu handhaben und wurden toll designt! So findet ihr euch megaschnell und superleicht zurecht.

Hier lässt das Nintendo 64 seine Muskeln spielen! Sämtliche Objekte sind grafisch erste Sahne und suchen auch auf dem N64 ihresgleichen.

die Außenwände des Bauwerkes zur Seite und offenbaren ihr Inneres. Es ist einfach unglaublich, mit welcher Liebe zum Detail man hier zu Werke ging. Durch die Kombination von zweidimensionalen Figuren und einer dreidimensionalen Umgebung wird eine unvergleichliche Stimmung erzeugt, die wohl noch lange Zeit unerreicht bleiben wird. Doch auch der Sound verdient ein dickes Lob! Sämtliche Melodien haben Ohrwurm-Charakter und die coolen Sound-Effekte passen perfekt zum Geschehen. Schon jetzt ist sicher, dass Paper Mario die neue Rollenspiel-Referenz für das *Nintendo 64* darstellt! Freut euch auf den ausführlichen Test in der nächsten Ausgabe!

Prinzessin Peach wird in Bowsers Schloss gefangen gehalten!

Das wird laut! Gleich gibt es eine krachende Explosion!

NINTENDO 64

PAPER MARIO

Hersteller . . . . . Nintendo
Genre . . . . . Rollenspiel
Veröffentlichung . . . . . Oktober

FAZIT

„AUCH IM ROLLENSPIEL-GENRE SICHERT SICH MARIO SCHON BALD DEN REFERENZ-THRON!"

Kirby 64 The Crystal Shards

Endlich ist es so weit! Kirbys erstes Abenteuer für das Nintendo 64 steht in den Regalen und bietet euch Hüpf-Kost vom Feinsten!

Nachdem Link, Mario, Donkey Kong und Co. den Sprung ins 64-Bit-Zeitalter mit Bravour hinter sich gebracht haben, ist jetzt endlich der knuffige Kirby an der Reihe. Egal ob *NES*, *Game Boy* oder *Super-NES* – mindestens ein Kirby-Titel ist bei jeder Nintendo-Konsole immer mit von der Partie. Da ist es doch selbstverständlich, dass auch unser geliebtes *N64* einen waschechten Kirby-Hit spendiert bekommt!

Viele Fans hatten Sorge, dass man das Flair des rosa 2D-Klassikers nicht in die dritte Dimension portieren kann. Schließlich sind die früheren Abenteuer des rundlichen Wonneproppens Paradebeispiele für perfekte 2D-Jump&Runs – aber seid unbesorgt, das Entwicklungsstudio hat einen perfekten Mittelweg gefunden. Obwohl das Geschehen in zeitgemäßer 3D-Optik präsentiert wird, erfreut euch Kirby 64 weiterhin mit astreinem 2D-Gameplay. So blieb das unvergleichliche Kirby-Feeling erhalten und ihr müsst trotzdem nicht auf topaktuelle Grafikpower verzichten!

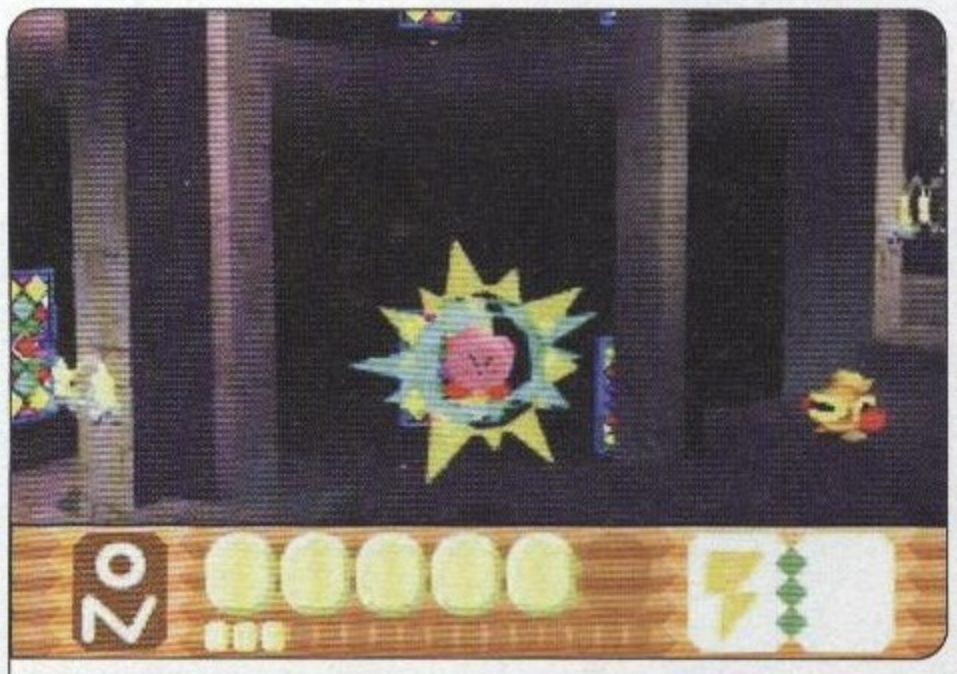
Kirby hat es nicht leicht, aber seine genialen Fähigkeiten helfen ihm in jeder Lebenslage.

Kirby ist zurück

Ja, auch als altverdienter Hüpfheld hat man es nicht leicht. Statt sich auf seinen Lorbeeren auszuruhen, muss sich Kirby mal wieder bereit erklären, eine ganze Welt zu retten. Auf dem beschaulichen Himmelskörper Ripple Star wurde der für die magisch begabten Bewohner lebenswichtige Riesenkristall zerstört. Die Einzelteile des mysteriösen Klunkers sind in der gesamten

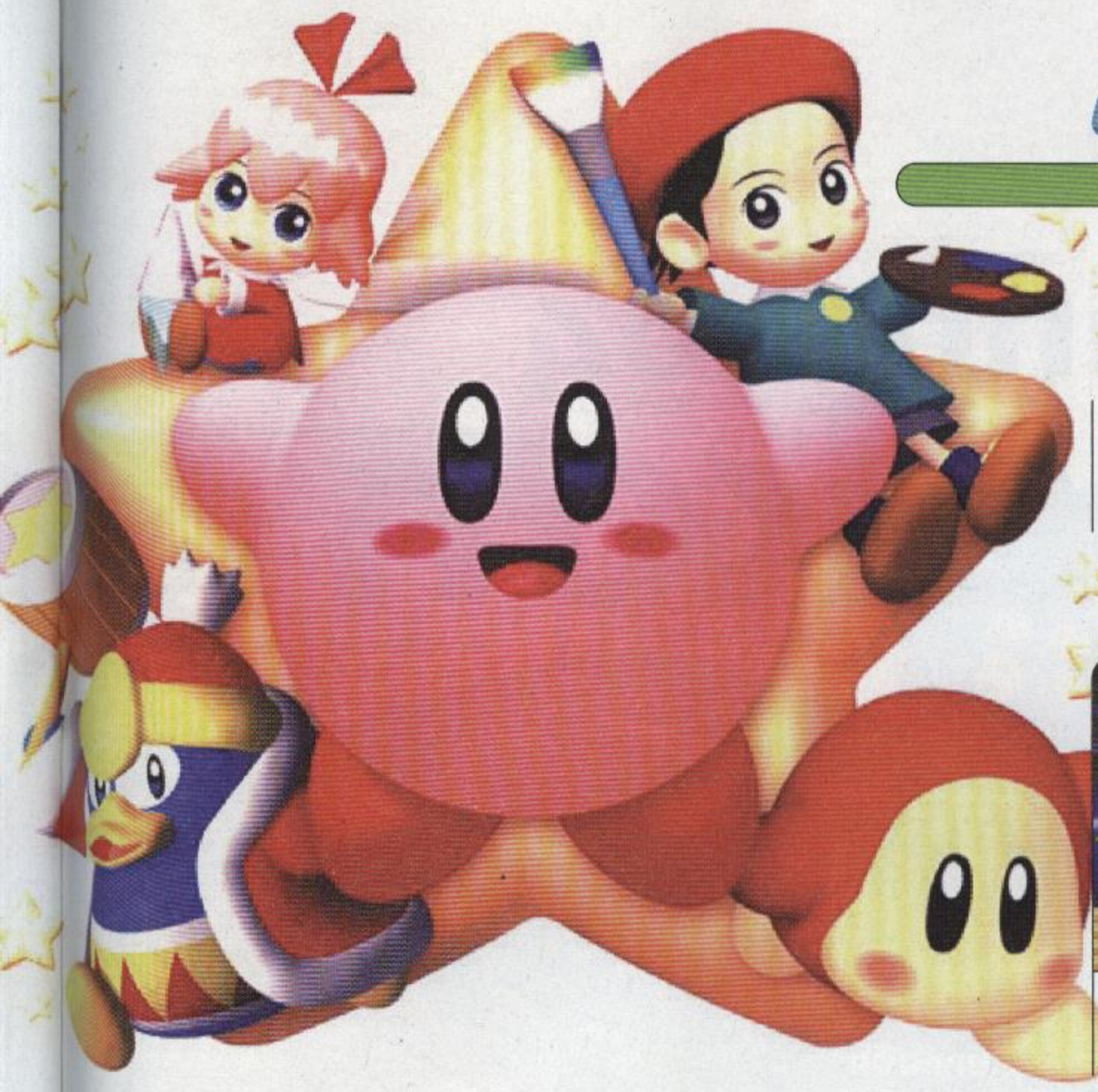
Obwohl euch tolle 3D-Grafik präsentiert wird, bietet euch Kirby 64 waschechtes 2D-Gameplay.

Die Kiste scheint nicht genug Platz für die beiden zu bieten!



Auch wenn der rundliche Hüpf-Held eher harmlos aussieht, sollte man ihn auf keinen Fall unterschätzen! Bis jetzt konnte er es mit jedem aufnehmen!

Vor allem in den Lava-Levels gilt es, cool zu bleiben! Durch das Kombinieren von verschiedenen Fähigkeiten kommt ihr aber problemlos weiter!



Die fünf Freunde halten zusammen wie Pech und Schwefel!

Bei Kirby 64 geht es zuweilen auch sehr futuristisch zu. Seid ihr bereit für die Herausforderung?

Galaxie verstreut und jetzt muss Kirby den Schlamassel wieder ausbaden. Er macht sich auf, um zahlreiche Welten nach den Splittern des Kristalls abzusuchen, und erlebt ein Abenteuer voller Gefahren und natürlich jeder Menge toller Herausforderungen! Der knuffigste Held der Videospielgeschichte ist auf seine Reise bestens vorbereitet. In sein ausgefallenes Repertoire gehören nicht nur genretypische Hüpfattacken – vor allem seine Spezialfähigkeiten sind unschlagbar! Wie schon in den zahlreichen Vorgängern kann Kirby seine Kontrahenten kurzerhand einsaugen, um sie wie ein Geschoss auszuspucken. So recycelt ihr lästige Gegner zu nützlichen Waffen und könnt sogar deren Fähigkeiten annehmen! Dadurch verwandelt sich Kirby zum Beispiel in einen heißen Feuerball oder spuckt fette Gesteinsbrocken wie ein Vulkan. Eurer Fantasie sind so bei der Wahl der Waffen kaum Grenzen gesetzt! Apropos Fantasie – jede der acht verschiedenen Welten, die wiederum in mehrere Levels unterteilt sind, strotzt nur so vor genialen Einfällen. Man merkt dem Spiel deutlich an, dass die Programmierer mit viel Liebe bei der Sache waren, um allen Kirby-Fans (wer ist das nicht?) ein kleines Meisterwerk zu präsentieren. Neben der einzigartigen Spielbarkeit glänzt das spaßige Hüpfabenteuer mit schmucker Optik und tollem Sound. Die musikalische Untermalung lässt euch fröhlich mitpfeifen und hat absoluten Ohrwurmcharakter! Übrigens kommen nicht nur Solospieler bei diesem Knaller voll auf ihre Kosten. Sozusagen als I-Tüpfelchen integrierte man einige spaßige Minigames, die euch den maximalen Multiplayer-Kick bieten! Egal ob ihr alleine oder zu viert ans Werk geht, Kirby 64 – The Crystal Shards stellt ein einmaliges Erlebnis dar, das ihr auf keinen Fall verpassen solltet! Kirby hat es halt immer noch voll drauf!

Wenn es um die Rettung von Ripple Star geht, kennt der heldenhafte Kirby kein Halten mehr!

In diesem Level geht es heiß her. Hoffentlich verbrennt sich Kirby nicht seinen Hosenboden!

Die Fee Ribbon bittet Kirby um Hilfe. Natürlich lässt der Held seine Freundin nicht im Stich!

NINTENDO 64

KIRBY 64

Genre	Action
Spieler	1-4 (bei den Minispielen)
Speichern	Modulinterner Speicher
Sprache	Englisch
Expansion Pak	Nein
Rumble Pak	Ja
Veröffentlichung	Bereits erhältlich

FAZIT

„EIN GRANDIOSES JUMP&RUN-ABENTEUER, DAS IHR AUF KEINEN FALL VERPASSEN SOLLTET."

Kirby 64 ™: The Crystal Shards
© 2000, 2001 HAL Laboratory, Inc./Nintendo
™ and ® are Trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 2001 Nintendo

Nintendo 64 Lexikon

Hardware & Zubehör

Welche *Nintendo 64*-Konsolen gibt es? Mit welchem Zubehör machen die zahlreichen erhältlichen *Nintendo 64*-Games noch mehr Spaß? In diesem kompakten Infokasten könnt ihr euch einen Überblick verschaffen.

Nintendo 64 Clear Blue + Super Mario 64

Das ist die neueste Version der 64-Bit-Konsole, auf der ihr Spiele wie Zelda: Majora's Mask oder Pokémon Snap zocken könnt. Günstiger Preis und große Spiele-Auswahl sprechen für sich. Dank der Modul-Technik gibt es auch keine Ladezeiten. Das neue Design und das beigelegte Spiel Super Mario 64 können begeistern.

Pokémon Pikachu Nintendo 64

Auf der speziellen Pikachu-Edition des *Nintendo 64* könnt ihr natürlich auch alle anderen *N64*-Games spielen. Dank des coolen Looks (inklusive leuchtender Bäckchen) macht die Konsole bei Spielen wie Pokémon Stadium oder Pokémon Snap jedoch besonders viel Spaß! Sie ist übrigens ein Stückchen größer als das „Original".

Controller Pak

Unabdingbar für jeden *N64*-Spielefan: das Controller Pak! Hier könnt ihr Spielstände speichern und mit zu euren Freunden nehmen. Gerade bei Strategiespielen oder umfangreichen Abenteuerspielen ist es sehr nützlich, wenn man die Games nicht an einem Stück durchzocken muss.

Transfer Pak

Wenn ihr das Transfer Pak und Pokémon Stadium besitzt, könnt ihr damit die Rote, Blaue und Gelbe Edition auf dem *N64* spielen und gefangene Pokémon zwischen *N64* und *GB* transferieren. Außerdem kann man es für den Datenaustausch zwischen den *N64*- und *GB*-Versionen von Mario Tennis und Mario Golf nutzen.

Rumble Pak

Ihr wollt nicht nur sehen und hören, wie euer Rennwagen gegen die Mauer donnert oder Schüsse abgefeuert werden, sondern es auch spüren? Das Rumble Pak bringt euren Controller zum Vibrieren und sorgt für das gewisse Kribbeln in den Fingerspitzen. Einfach am Controller anstecken und schon vibriert es zu gegebener Zeit.

Expansion Pak

Wahre Wunder kann das geniale Expansion Pak bei manchen Spielen vollbringen. Dank des zusätzlichen Speichers sieht die Optik bei Spielen wie Turok 2 oder Star Wars: Rogue Squadron noch eine ganze Ecke besser aus. Ohne Expansion Pak kann man Zelda: Majora's Mask und Donkey Kong 64 übrigens gar nicht starten.

Puzzle/Strategie

Ihr seid echte Taktiker? Dann beweist es in diesen Spiele-Klassikern.

Pokémon Puzzle League

Nintendo.....1-2 Spieler

Der jüngste Pokémon-Spaß auf dem *N64* ist ein Spiel für Leute mit Köpfchen. Wenn die Klötzchen anrücken, verfallen auch echte Profis ins Grübeln.

Worms Armageddon

Infogrames.....1-4 Spieler

Dieses Game ist echt unterhaltsam. Noch nie wurden kämpfende Würmer so lustig in Szene gesetzt.

Multiplayer

So richtig lustig wird es, wenn man mit mehreren Freunden Spaß hat.

Mario Party 2

Nintendo.....1-4 Spieler

Traditionelle Brettspiele sind out! Dieses geniale *N64*-Konsolen-Brettspiel bietet unglaublich viele Mini-Spiele, die für Action sorgen. Damit wird jede Party zum absoluten Spaßbringer!

Super Smash Bros.

Nintendo.....1-4 Spieler

Wusstet ihr eigentlich, dass Pikachu erstmals in diesem Spiel auf dem *Nintendo 64* aufgetreten ist?

Rennspiele

Durch die Kurven flitzen und Gas geben? Diese Spiele machen viel Spaß!

Excitebike 64

Nintendo.....1-4 Spieler

Der neueste Rennspiel-Hit für das *Nintendo 64* lässt euch mit Motorrädern über Stock und Stein düsen. Hervorragende Grafik, tolle Spielbarkeit und nette Bonus-Games überzeugen.

Mickey's Speedway Usa

Nintendo.....1-4 Spieler

Rare zeigt bei diesem Spiel wieder einmal, was man aus dem *Nintendo 64* rausholen kann. Grandiose Optik!

Diddy Kong Racing

Nintendo.....1-4 Spieler

Die erste Mixtur aus Abenteuer- und Rennspiel! Es gibt viel zu entdecken, fahren wir los ...

Mario Kart 64

Nintendo.....1-4 Spieler

Der Klassiker und Urvater aller Fun-Racing-Games in der genialen *N64*-Version begeistert noch immer.

Action

Knuddelige Helden sind nichts für dich? Dann werde zum echten Action-Helden!

Jet Force Gemini

Nintendo.....1-4 Spieler

Ein echter Knüller von Rare! 15 Welten und über 100 Levels erwarten euch in diesem wirklich aufregenden Sci-Fi-Game, das mit filmähnlichen Zwischensequenzen begeistern kann.

Turok 3

Acclaim .....1-4 Spieler

Die legendäre Turok-Reihe bringt euer *Nintendo 64* zum Glühen. Der dritte Teil ist am besten gelungen.

Star Wars: Battle For Naboo

THQ .....1 Spieler

Das neueste Star-Wars-Game überzeugt durch tolle Grafik und gute Spielbarkeit.

Lylat Wars

Nintendo.....1-4 Spieler

Ein echter *Nintendo 64*-Klassiker, der nun übrigens sogar zum Sonderpreis erhältlich ist.

Kirby 64 The Crystal Shards

Nintendo .....1(-4) Spieler

Endlich! Nach langen Jahren des Wartens feiert Kirby sein *N64*-Debüt!

Action-Adventures

Spannende Abenteuer und traumhafte Geschichten erwarten dich hier.

The Legend Of Zelda: Majora's Mask

Nintendo.....1 Spieler

Im jüngsten Zelda-Spiel könnt ihr Link in verschiedene Figuren verwandeln.

Besonders spannend und noch actionreicher als frühere Episoden.

Banjo-Tooie

Nintendo.....1-4 Spieler

Wow! Rare ist mit der Fortsetzung von Banjo-Kazooie wieder einmal ein echter Knüller gelungen. Nicht verpassen!

Zelda: Ocarina Of Time

Nintendo.....1 Spieler

Der Millionen-Seller von Shigeru Miyamoto gehört zum Pflichtprogramm für jeden Spielefan!

Donkey Kong 64

Nintendo.....1-4 Spieler

Das lang erwartete Abenteuer-Game von Rare bringt den Dschungel so richtig zu Beben.

Super Mario 64

Nintendo.....1 Spieler

Das erste *Nintendo 64*-Spiel überzeugt nach wie vor mit genialem Level-Design und toller Story.

Sportspiele

Sport ist Mord? Diese virtuellen Sporteinheiten auf dem N64 empfehlen wir.

Mario Tennis

Nintendo.....1-4 Spieler

Unglaublich! Kaum ein anderes Spiel fesselte die Redaktion mehr an das *Nintendo 64* als Mario Tennis. Auch Sportspiel-Muffel sollten aufschlagen. Unterstützt das Transfer Pak.

Mario Golf 64

Nintendo.....1-4 Spieler

Dank Transfer Pak könnt ihr auch mit der *Game Boy*-Version neue Charaktere austauschen.

ISS 2000

Konami .....1-4 Spieler

Ein Fußballspiel muss man als Sportfan einfach haben! Wir empfehlen die ISS-Reihe von Konami.

1080° Snowboarding

Nintendo.....1-2 Spieler

Ein echter Klassiker, der auch heute noch beeindrucken kann. In diesem Snowboard-Rennen geht die Post ab!

Tony Hawk's Skateboarding

Activision.....1-2 Spieler

Spitze! Dieses Trendsport-Game ist einfach genial gelungen.

Aktuelle Hits

Hier präsentieren wir euch die aktuellsten Hits für euer *Nintendo 64*! Viel Spaß damit!

Banjo-Tooie

Der aktuelle Hit aus den Rare-Studios garantiert beste Unterhaltung.

Excitebike 64

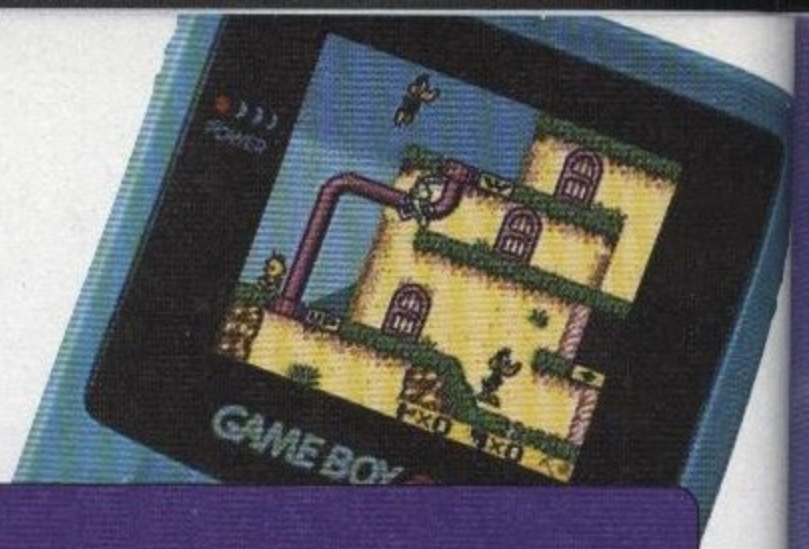
Rennspiel-Spaß der Extraklasse garantiert Excitebike 64.

Kirby 64: The Crystal Shards

Der legendäre Nintendo-Held hüpft nun auch auf dem *Nintendo 64*.

Pokémon Puzzle League

Da kommen die grauen Zellen mächtig ins Schwitzen!



CHARTS

1 (1) Pokémon Goldene & Silberne Edition

Nintendo .... Rollenspiel ..... 1-2 SPIELER

Die Pokémon sind und bleiben die Lieblingshelden unter den *Game Boy*-Fans. Auch im Juli dominierten die neuen Pokémon die Charts mit deutlichem Vorsprung.

2 (3) Mickey's Speedway USA

Nintendo .... Rennspiel ..... 1-2 SPIELER

Eine starke Leistung von Mickey. Vor vier Monaten ist er auf Platz 4 eingestiegen, jetzt arbeitet er sich langsam durch die Charts nach vorne. Gelingt auch noch Platz 1?

3 (2) Pokémon Trading Card Game

Nintendo .... Abenteuer/Sammelkarten-Spiel ... 1-2 SPIELER

Wer hätte das gedacht? Obwohl dieses Game seit Weihnachten einen Spitzenplatz in den Charts belegen konnte, kann es sich noch immer auf einem dritten Platz behaupten.

4 (4) Mario Tennis

Nintendo .... Sportspiel ..... 1-2 SPIELER

Vorteil Mario! Nintendos Superstar und seine Kumpels können sich auch ein halbes Jahr nach der Veröffentlichung in der Spitzengruppe tummeln.

5 (5) Pokémon Pinball

Nintendo .... Flippersimulation ..... 1 SPIELER

Flippern ist einfach in! Neben Disneys aktueller Flippersimulation (siehe Platz 6) kann sich der Flipperspaß mit Pikachu & Co. sogar unter den Top 5 halten.

6 (7) Disney's The Little Mermaid II: Pinball Frenzy

Nintendo .... Flippersimulation ..... 1-2 SPIELER

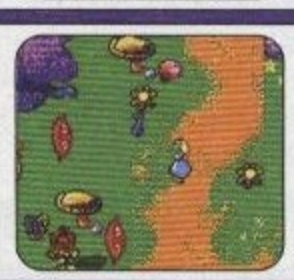
Die kleine Meerjungfrau ist nicht nur der Star in diversen Kino- und TV-Filmen, sondern auch in der neuesten Flippersimulation aus dem Hause Nintendo.

7 (6) Pokémon – Special Pikachu Edition

Nintendo .... Rollenspiel ..... 1-2 SPIELER

Der Pokémon-Hit für den *Game Boy Color*, der über lange Zeit die Charts anführte, kann sich auch ein Jahr nach der Veröffentlichung noch in den Top 10 halten.

8 (–) Walt Disney's Alice in Wonderland



Nintendo .... Action ..... 1-2 SPIELER

Alice im Wunderland gehört zweifellos zu den Klassikern aus dem Hause Disney. Das passende Spiel von Nintendo lässt euch durch das Wunderland hüpfen.

TERMINE

Welche tollen Spiele für den *Game Boy Color* jetzt und in Zukunft erscheinen werden, verraten wir euch in dieser Übersicht.

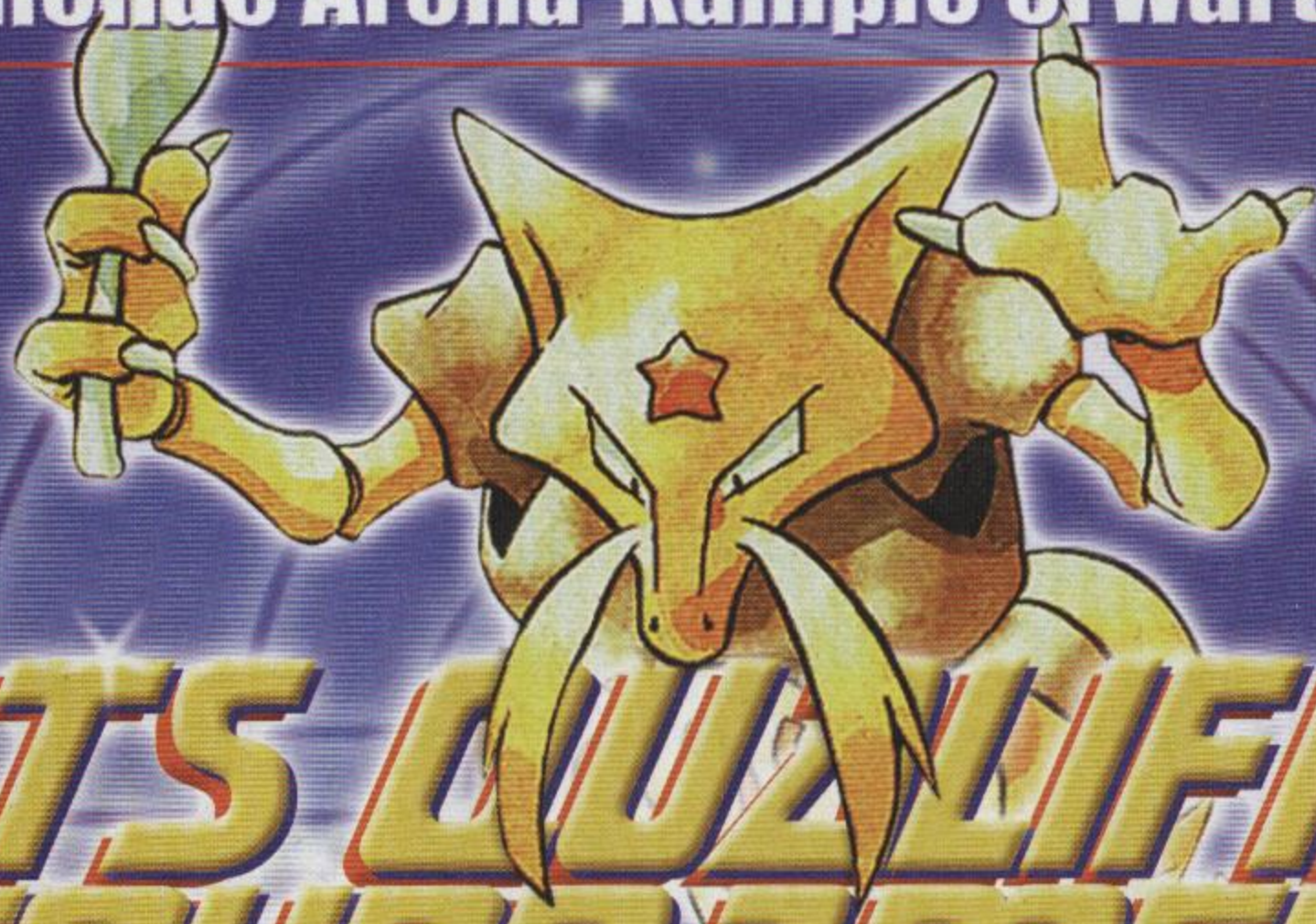
JULI/AUGUST

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE	Abenteuer	Infogrames
ANPFIFF: RTL FUSSBALL MANAGER	Sport	THQ
OTTIFANTEN	Action	JoWooD
SHREK	Action	TDK
COLIN MCRAE RALLY	Rennspiel	THQ

WEITERE HITS IN 2001

LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES	Rollenspiel	Nintendo
LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS	Rollenspiel	Nintendo
POKÉMON CRYSTAL	Rollenspiel	Nintendo
HARRY POTTER UND DER STEIN ...	Action	EA
DIE VÖLKER II	Strategie	Jo WooD

Spannende Arena-Kämpfe erwarten dich!



STS QUALIFIER TOURNAMENT

EUROPEAN TOUR

14.10.2001 München Forum der Technik
27.10.2001 Hannover Glashalle/HCC

Gewinne eines der folgenden Turniere und wir schicken dich zur Endrunde nach München oder Hannover!

01.09.2001	Berlin	Tegeler Seeterrassen-Palais am See
08.09.2001	Stuttgart	Alte Stuttgarter Reithalle, MARITIM Stuttgart
15.09.2001	Köln	Gürzenich Köln
23.09.2001	Frankfurt/M.	Titus-Forum
29.09.2001	Leipzig	Haus Leipzig
06.10.2001	Hamburg	Curio-Haus

Gewinne eine Reise zum Super Trainer Showdown in San Diego!

Bist Du ein Pokémon Meister-Trainer?

Weitere Informationen erhältst Du unter:

06074/3755555

oder auf

www.amigo-spiele.de

Pokémon Sammelkartenspiel Liga

www.amigo-spiele.de

Werde Meister-Trainer!

TM & ® Nintendo. © 1995-2001 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK. Präsentiert von The Pokémon Company. Hergestellt und vertrieben von Wizards of the Coast, Inc. Das Wizards of the Coast-Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc. © 2001 Nintendo

The Legend of Zelda: Or

Das Raum-Zeit-Kontinuum ist in größter Gefahr!

Doch Link, der tollkühne Held aus dem Lande Hyrule, eilt sofort zur Rettung.

Ein dunkler Schatten lauert über dem Land Labrynna. Die Schwarzmagierin Veran schleicht als körperloser Geist durch die Wälder und lauert auf eine Gelegenheit, die Welt ins Chaos zu stürzen. Der richtige Moment scheint gekommen zu sein, als es Link nach Labrynna verschlägt und er auf die Sängerin Nayru trifft. Von ihrem Gesang bezaubert, merkt der junge Held nicht, wie plötzlich der Geist der Dunkelheit naht und den Körper der schönen Sängerin in Besitz nimmt. Die zuvor wunderschöne Stimme wird deutlich tiefer und ein finsteres Lachen erschallt. Die böse Veran hat es geschafft, sich der Fähigkeiten des Orakels der Zeiten zu bemächtigen. Sofort öffnet sie ein Zeittor, flieht in die Vergangenheit und das Chaos bricht über das Land herein. Link fackelt natürlich nicht lange, hechtet durch das Portal und findet sich in einem aufregenden Abenteuer wieder, das die Geschichte neu schreibt.

Link auf Zeitreise

Der besondere Kick bei The Legend of Zelda: Oracle of Ages sind die vielen Rätsel, die nur mit geschickten Zeitsprüngen zu lösen sind. Wenn Link beispielsweise eine Steilwand zu erklimmen hat, so hilft meistens ein kleiner Trip in die Vergangenheit, wo er einen Setzling pflanzen kann, der sich in der Gegenwart zu einer riesigen Kletterpflanze entwickelt hat. Diese kann dann ohne Probleme hochgeklettert werden und die Hürde ist genommen. Es ist interessant zu sehen, dass das Labrynna der Gegenwart und der Vergangenheit sehr unterschiedlich sind. Man kann zwar allerlei wiedererkennen, aber genau genommen hat das Spiel zwei verschiedene Oberweltkarten in sich. Link stehen damit große Erkundungsreisen bevor.

Spielspaß ohne Ende

Die Zeiträtsel sind natürlich nicht alles, was das Modul zu bieten hat. Natürlich sind auch die Zelda-typischen Utensilien, die Link neue Fähigkeiten verleihen, wieder vertreten. Darüber hinaus hat das Spiel ein wunderschön ausgefeiltes Extrasystem, das euch zauberhafte Ringe beschert. Insgesamt gibt es 64 dieser Kleinodien, die nur mit einiger Mühe zu beschaffen sind. Der Clou ist allerdings, dass man die Ringe auch in das Spiel The Legend of Zelda: Oracle of Seasons transferieren und somit mit einigen Extrafähigkeiten ins andere Abenteuer starten kann. The Legend of Zelda: Oracle of Ages führt die Erfolgsgeschichte der Serie auf dem *Game Boy Color* fort und markiert zusammen mit Oracle of Seasons einen neuen Meilenstein in der Zelda-Serie. Bemerkenswert ist, dass sich die Programmierer nicht auf ihren Lorbeeren ausgeruht, sondern das bewährte Spielprinzip mit einer Zeitreisethematik aufgepeppt haben. So dürften sich Veteranen sofort heimisch fühlen, während Neulingen mit beiden Oracle-Titeln ein grandioser Einstieg ins Zelda-Universum geboten wird. Wer mehr über Oracle of Seasons und das Zusammenspiel der beiden Module erfahren will, blättert am besten gleich um.

Link muss immens aufpassen, da der geflügelte Endgegner die Bodenfliesen zerdeppert.

Die Stadt Lynna in der Gegenwart. Noch scheint alles friedlich zu sein.

Die Stadt Lynna in der Vergangenheit. Die Zeit wurde von Veran angehalten.

The Legend of Zelda™ - Oracle of Ages™
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.© 2001 Nintendo.

racle of Ages

Rumpeldiepumpel! Da kracht vor Links Augen doch plötzlich der Höhleneingang zusammen. Wenn ihr aber dennoch rein wollt, hilft nur noch eine Reise in die Vergangenheit.

Kaum zu glauben. Dieser kleine, knubbelige Setzling soll Link auf der Reise helfen können?!

„Meine Güte bist du groß geworden!" Der Maku-Baum der Gegenwart weiß immer Rat.

Noch singt Nayru unbeschwert ein Lied der Freude. Doch schon bald schlägt das Schicksal zu.

Die schöne Sängerin Nayru ist in Wirklichkeit das Orakel der Zeit.

GAME BOY COLOR

The Legend of Zelda: Oracle of Ages

Hersteller: . . . . . Nintendo
Genre: . . . . . Action-Adventure
Veröffentlichung: . . . . . Oktober

Fazit

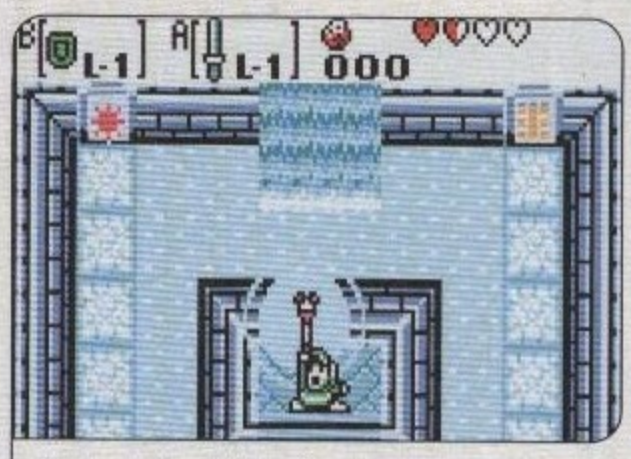
„Link schreibt mit diesem Abenteuer wirklich Geschichte."

The Legend of Zelda: Or

Das Wetter spielt völlig verrückt. Die Jahreszeiten sind außer Kontrolle. Jetzt kann nur noch unser Held Link helfen!

Ein blutroter Sonnenuntergang bettet das Land Holodrum in mystisches Licht. Langsam schreitet General Onox an die Balustrade des Tempels der Jahreszeiten und fixiert das Ende eines Tages. „Die Zeit ist gekommen!", murmelt er hinter seiner eisernen Maske und formt ein grausames, hohles Gelächter. Niemand hat je das Gesicht des Generals der Dunkelheit gesehen. Diese Nacht wird er zuschlagen. Zur selben Zeit schallt fröhliches Gelächter über eine kleine Wiese in den mittleren Gefilden Holodrums. Unser Held Link ist gerade nicht in seinem Element und wagt leicht verkrampft ein Tänzchen mit der bezaubernden Din. Doch er folgt ihren grazilen Bewegungen und erntet verdienten Applaus. Dieser Moment währt jedoch nicht lange. Plötzlich schlagen Blitze in das Zeltlager ein und der dunkle General Onox erscheint aus dem Nichts. „Hab ich dich, Orakel der Jahreszeiten!" Bevor irgendjemand eingreifen kann, schnappt sich der grobschlächtige Riese Din und verschwindet mit einem Teleportzauber.

Um Dins Mächte zu bannen, schließt General Onox sie in einen Kristall ein.



Nach einer mühevollen Reise hält Link endlich den Stab der Jahreszeiten in seinen Händen.

Link eilt zur Rettung

Das Böse hält also auch das Land Holodrum umklammert. Din, das Orakel der Jahreszeiten, befindet sich in der Gewalt der Dunkelheit und Frühling, Sommer, Herbst und Winter scheinen überall gleichzeitig zu existieren. Link lässt sich natürlich nicht lange bitten und setzt alles daran, die Ordnung des Wetters wiederherzustellen. Doch bis es so weit ist, muss unser Draufgänger selber die Jahreszeiten zu seinem Vorteil nutzen. Hierfür erhält er nach kurzer Zeit den Stab der Jahreszeiten, der es ihm erlaubt; zwischen den einzelnen Wetterverhältnissen zu wechseln. Oftmals ist nur ein Weiterkommen möglich, wenn Link den richtigen Jahresabschnitt ausruft. Versperrt beispielsweise ein dichtes Blätterwirrwarr den Zugang zu einer Höhle, kann schnell Abhilfe geschaffen werden, wenn das Barometer auf Herbst steht. Der entlaubte Baum gibt dann schnell den Weg frei. Aber auch jede andere Saison kann die Landschaft zu Links Vorteil verändern. Gewässer gefrieren im Winter und können passiert werden. Im Sommer wachsen Kletterranken, mit denen man Steilwände erklimmen kann. Und der Frühling lässt eine besondere Art von Knospen sprießen, die Link in die Höhe schleudern können.

Mit dem Stab der Jahreszeiten hat Link das Wetter voll im Griff.

Orakel-Zauber

Wie Oracle of Ages ist auch Oracle of Seasons ein besonders gelungener Titel der Zelda-Serie. Beim ersten Anspielen hat sich gezeigt, dass es im Storybereich ein wenig mehr ins Romantische abtaucht. Ansonsten sind sich beide Titel von der Spielbarkeit absolut ebenbürtig und bilden zusammen das absolute Fantasy-Highlight auf dem *Game Boy Color*. Der Deutschlandstart dieser beiden Knallertitel ist übrigens für Anfang Oktober geplant.

GAME BOY COLOR

THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS

Hersteller: . . . . . Nintendo
Genre: . . . . . Action-Adventure
Veröffentlichung: . . . . . Oktober

FAZIT

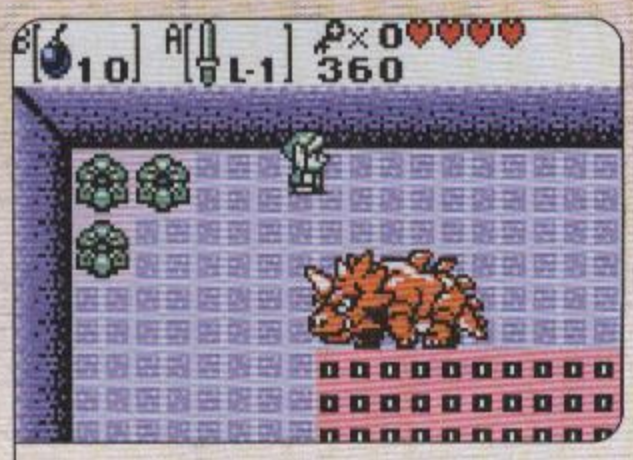
„LASST EUCH VON LINK IM RAUSCH DER JAHRESZEITEN VERZAUBERN."

The Legend of Zelda™ – Oracle of Seasons™
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.© 2001 Nintendo.

racle of Seasons

Hier sehen wir die Stadt Horon im Wandel der Jahresabschnitte. Die verwirrte Bevölkerung Holodrums erlebt alle Jahreszeiten an einem Tag. Dieser rapide Wechsel entzieht dem Land die Lebensenergie.

Benny ist ein geflügelter Bär und kann Link über gefährliche Abgründe hinwegtragen.



Fieser Endgegner! Der Saurier ist immun gegen Schwerthiebe und frisst eure Bomben.

INFO

Orakel-Verschwörung?

Oracle of Ages und Oracle of Seasons sind definitiv zwei der besten Spiele, die jemals für den *Game Boy Color* erschienen sind. Wer beide Module besitzt, den erwartet zudem jede Menge Zusatzstoff. Denn sobald ihr einen der beiden Orakel-Teile durchgespielt habt, wird euch ein Passwort verraten, das ihr zum Start der nächsten Episode eingeben könnt. Das nächste Abenteuer startet ihr daraufhin bewaffnet und mit mehr Lebensenergie. Das Schönste ist aber der Brückenschlag zwischen den beiden Storys. Je weiter man in das nächste Spiel vordringt, desto mehr Hinweise erhält man, dass Veran und Onox nur einem Befehl gefolgt sind. Wer also das wahre Übel hinter der Entführung der beiden Orakel entdecken will, sollte unbedingt beide Teile hintereinander spielen.

Prinzessin Zelda taucht nur in einem gelinkten Spiel auf.

Tomb Raider: Curse of the Sword

Ein uralter Fluch, eine Horde finsterer Kultisten und die Rache einer Magierin: Es gibt viel zu tun für Lara Croft.

Die beliebte Archäologin kehrt auf den Game Boy Color zurück.

Der Fluch eines Schwertes bringt Lara Croft in arge Bedrängnis. Bei der Verfolgung einer Bande Kultisten verletzt sich unsere Powerfrau an der Schneide der Hiebwaffe und wird nun selber gejagt. Denn die Bösewichter benötigen sie jetzt als Opfer für die Wiederbelebung einer Schwarzmagierin. Wie schon bei der ersten *Game Boy Color*-Episode wird den Handheld-Besitzern ein völlig neues Abenteuer spendiert, bei dem ihr euch von Anfang an die Geschichte erspielt. So verfolgt ihr im ersten Level Diebe durch ein Museum und jagt daraufhin dem startenden Hubschrauber der Kultisten nach. Viele neue Ideen verbreiten im Spiel eine ungeheure Motivation. Mal geht es völlig unbewaffnet durch die Gegnerhorden und ein anderes Mal hetzt ihr unter Zeitdruck über die Dächer von New York. Insgesamt hat man in Laras zweiten *GBC*-Auftritt sehr viel Mühe investiert. Die spannende Story geht neue Wege und hält euch mit vielen überraschenden Wendungen in ihrem Bann. Daneben ist es natürlich Lara selber, die dem Spiel die besondere Tomb-Raider-Stimmung verleiht. Unsere Lieblingsarchäologin hat den Sprung auf die kleine Konsole wunderbar überstanden. Besonders die Animationen sehen einfach umwerfend aus: Superflüssig rennt Lara über den Bildschirm und beherrscht alle Aktionen der großen Original-Spiele.

Lara steckt im Schlamassel. In schönen Zwischensequenzen wird die Story erzählt.

GAME BOY COLOR

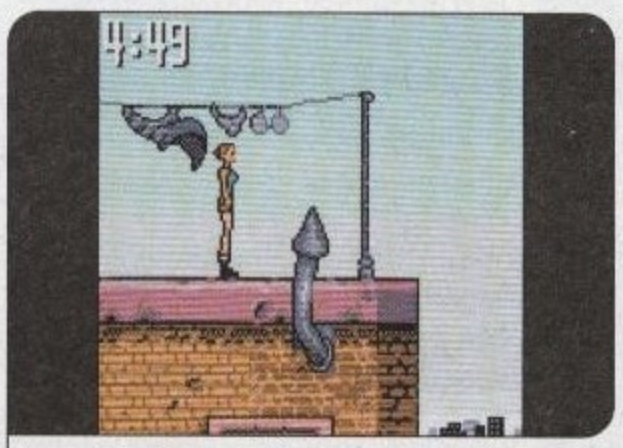
TOMB RAIDER

Hersteller: ..... Activision
Genre: ..... Action
Spieler: 1
Speichern: ... Modulinterner Speicher
Sprache: ..... Englisch
Veröffentlichung: ..... August

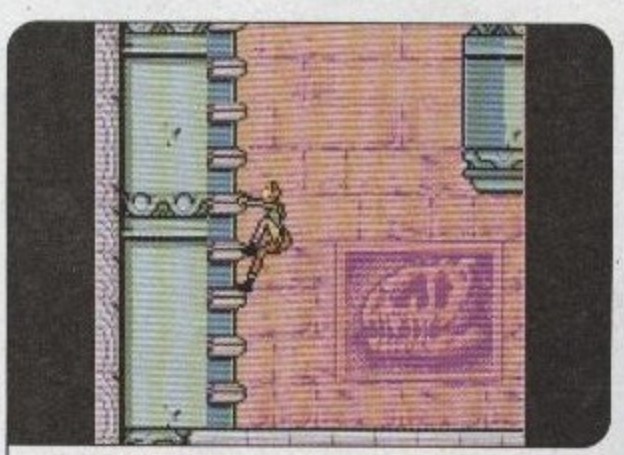
FAZIT

HOBBY-ARCHÄOLOGEN, AUFGEPASST! HIER KÖNNT IHR EUCH INS ABENTEUER STÜRZEN.

Bei der Verfolgung der Diebe rennt Lara durch die Saurier-Ausstellung.



Wer hoch klettert, kann tief fallen. Über den Dächern von New York lebt es sich gefährlich.



Museumswände sind zum Kraxeln da. Das ist nichts für Leute mit Höhenangst.

Veröffentlichung und Vertrieb unter Lizenz durch Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Curse of the Sword ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Eidos, Eidos Interactive, das Eidos-Interactive-Logo und Tomb Raider sind eingetragene Warenzeichen von Eidos Interactive, Inc. Lara Croft, Core und das Core-Logo sind Warenzeichen von Core Design Ltd. ©2001 Core Design Limited. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert von Nintendo. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Die Ottifanten:

Kommando Störtebeker

Jetzt wird's albern! Begleitet das quietschfidele Baby Bruno durch das Ottifanten-Universum

GAME BOY COLOR

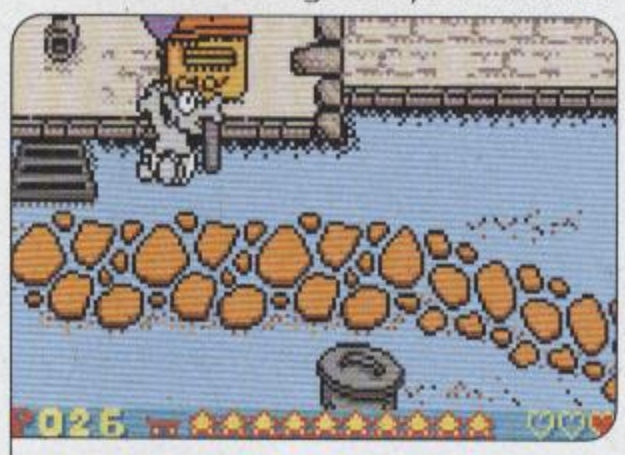
DIE OTTIFANTEN

Hersteller: . . . . . JoWooD
Genre: . . . . . Action
Spieler: 1
Speichern: . . . . . Passwort
Sprache: . . . . . Deutsch
Veröffentlichung: . . . . . August

FAZIT

BABY BRUNO WIRD ZUM VIDEOSPIELHELDEN. HELFT IHM BEI SEINER RETTUNGSAKTION!

Oh Grauseschreck! Baby Bruno, der jüngste Spross der Ottifantenfamilie Bommel ist völlig aus dem Häuschen: Sein bester Freund und Lieblingsteddybär Honk ist auf einmal spurlos verschwunden. Ihr habt nun die Chance, dem kleinen Windelfratz zu helfen. 24 farbenprächtige Levels erwarten euch und stellen eure Reflexe auf eine harte Probe. Bis Honk wieder in Brunos Armen ruht, schlagt ihr euch mit aufdringlichen Käfern, zerplatzenden Glühbirnen oder wild gewordenen Spielzeugflugzeugen herum. Als Gegenwehr schießt der kleine Racker mit Erdnüssen oder geht der Gefahr auf einem Skateboard einfach aus dem Weg. Auf den ersten Blick fällt die Grafik ins Auge. Hier hat das Entwicklerteam Kritzelkratz 3000, die bereits mit dem Happy-Hippo-Spiel Großes vollbracht haben, wieder ganze Arbeit geleistet und das Letzte aus dem Grafikchip des Game Boy Color herausgek(r)itzelt.



Auf, auf und davon! Baby Bruno hat sich einen Ballon geschnappt und kann fliegen.

© Ottifant Productions

Nuperman empfiehlt:

Nix, nur N-ZONE

Mit vier starken Pokémon-Karten in jeder Ausgabe!

N-Zone: Alles zu den aktuellsten Spiele-Hits für Nintendo 64, Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance und GameCube

N-Zone: Oft kopiert und nie erreicht – die neuesten Tipps und Tricks, Cheats, Codes und Komplettlösungen

N-Zone: Der Dauerbrenner mit einzigartigem Spiele-Lexikon, 4 Sammelkarten und Poster

N-Zone: Der Hit der N-Szene – jeden Monat mit vier Sammelkarten und Pokémon-Aufklebern für nur 4,50 DM

Alone in the Dark – The New Nightmare

Gänsehaut und knifflige Rätsel. Infogrames beschert uns auf dem Game Boy Color ein Spitzen-Action-Adventure.

Edward Carnby ist eine Art moderner Geisterjäger, der es schon oft mit den Kreaturen der Dunkelheit aufgenommen hat. Als plötzlich ein Kollege auf mysteriöse Art und Weise auf der kleinen Insel Shadow Island ums Leben kommt, schrillen bei ihm die Alarmglocken: Das Böse ist wieder unterwegs. Zusammen mit der Archäologin Aline Cedrac reist er zu der Schatten-Insel und findet alle seine Vermutungen bestätigt. Auf dem Eiland wimmelt es von Monstern, die ein Geheimnis zu verteidigen scheinen.

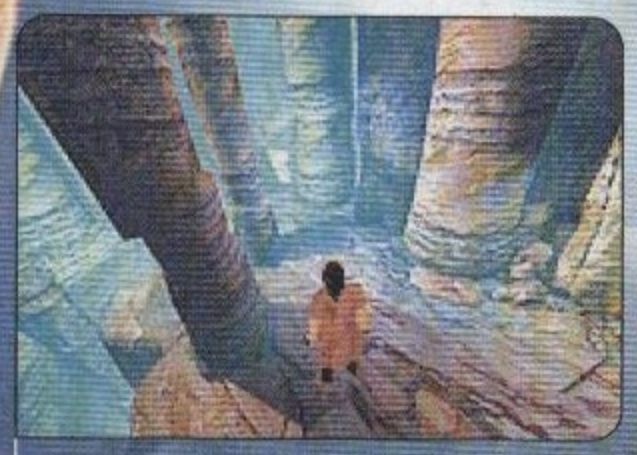
Völlig alleine in der Dunkelheit, liegt es nun an Edward, das Geheimnis zu lüften und den Tod seines Kollegen zu klären. Wenn ihr Alone in the Dark zum ersten Mal spielt, setzt ihr euch am besten hin. Denn so detaillierte Hintergründe hat man auf dem *Game Boy Color* bisher noch nie gesehen. Ob nun das gruselige Herrenhaus, die unterirdischen Höhlen oder der Furcht einflößende Wald: Die Programmierer haben die Bilder in der bestmöglichen Qualität von den großen Konsolen-Varianten auf den GBC gezogen, so dass ein Maximum an Atmosphäre erhalten blieb. Wenn ihr Feinden begegnet, schaltet das Spiel in einen übersichtlichen Kampfmodus um, wo ihr den Kreaturen der Finsternis zeigt, wer der Herr auf Shadow Island ist. Wenn ihr eine tolle Atmosphäre, knifflige Rätsel und satte Action mögt, seid ihr hier genau richtig.

Finsterer Forst. Irgendwie hat Edward das Gefühl, in diesem Wald nicht alleine zu sein.

Das Herrenhaus bietet viele dunkle Ecken, in denen sich Monster verstecken können.

Alone in the Dark hat sonderbare Schauplätze und eine einzigartige Atmosphäre.

Grübel, grübel. Die bizarren Wandverzierungen sind Bestandteil eines Rätsels.



Spätestens in der Höhle fragt sich Carnby, ob er nicht lieber zu Hause geblieben wäre.

GAME BOY COLOR

Alone in the Dark

Hersteller: . . . . . Infogrames
Genre: . . . . . Adventure
Spieler: 1
Speichern: . . . Modulinterner Speicher
Sprache: . . . . . Deutsch
Veröffentlichung: . . . . . Erhältlich

Fazit

„Fantastische Grafik und gruselige Atmosphäre auf dem GBC? Alone in the Dark macht es möglich."

Copyrights: Alone in the Dark, The New Nightmare™ - Infogrames 2001/
Development team: Darkworks. Adapted and converted by Pocket Studios.

GAME BOY COLOR

Spider-Man 2 – The Sinister Six

Es ist Superhelden-Zeit! Der Spinnenmann kehrt auf den *Game Boy Color* zurück.

Dr. Octopus will Spider-Man ein für alle Mal ausschalten und dafür ist ihm jedes Mittel recht. In einem tolldreisten Streich entführt der promovierte Bösewicht die leicht senile Tante des klebrigen Superhelden. Spider-Man eilt zur Rettung und findet sich in einem neuen Abenteuer wieder. Ihr übernehmt seine Rolle und rennt durch sechs Levels. Dabei habt ihr vollständigen Zugriff auf die Super-Fähigkeiten des Spinnenmannes. So könnt ihr an Wänden und Decken laufen, euch mit der Spinnennetzleine über Abgründe hangeln oder Feinde einspinnen. Spider-Man 2 – The Sinister Six spielt sich intelligent, flüssig und ist ein Freudenfest für Action-Fans.

AIIIAIAIAAA! Spidey tritt im Freizeitpark mit seiner Tarzan-Imitation auf.

Bitte nicht füttern! Auch der städtische Zoo wurde von den Bösewichtern überrannt.

GAME BOY COLOR

Spider-Man 2

Hersteller: ..... Activision
Genre: ..... Action
Spieler: 1
Speichern: ..... Passwort
Sprache: ..... Deutsch
Veröffentlichung: ..... Erhältlich

Fazit

„Tolles Action-Spiel um den beliebten Marvel-Superhelden"

MARVEL und Spider-Man ™ und ©2001 Marvel Characters, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. ©2001 Activision, Inc und die zugehörigen Unternehmen. Entwickelt von Torus Games. Lizenziert von Nintendo. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

KIDS ZONE –
EUER MAGAZIN FÜR FERNSEHEN, KINO, VIDEOSPIELE

ALLE 14 TAGE NEU!

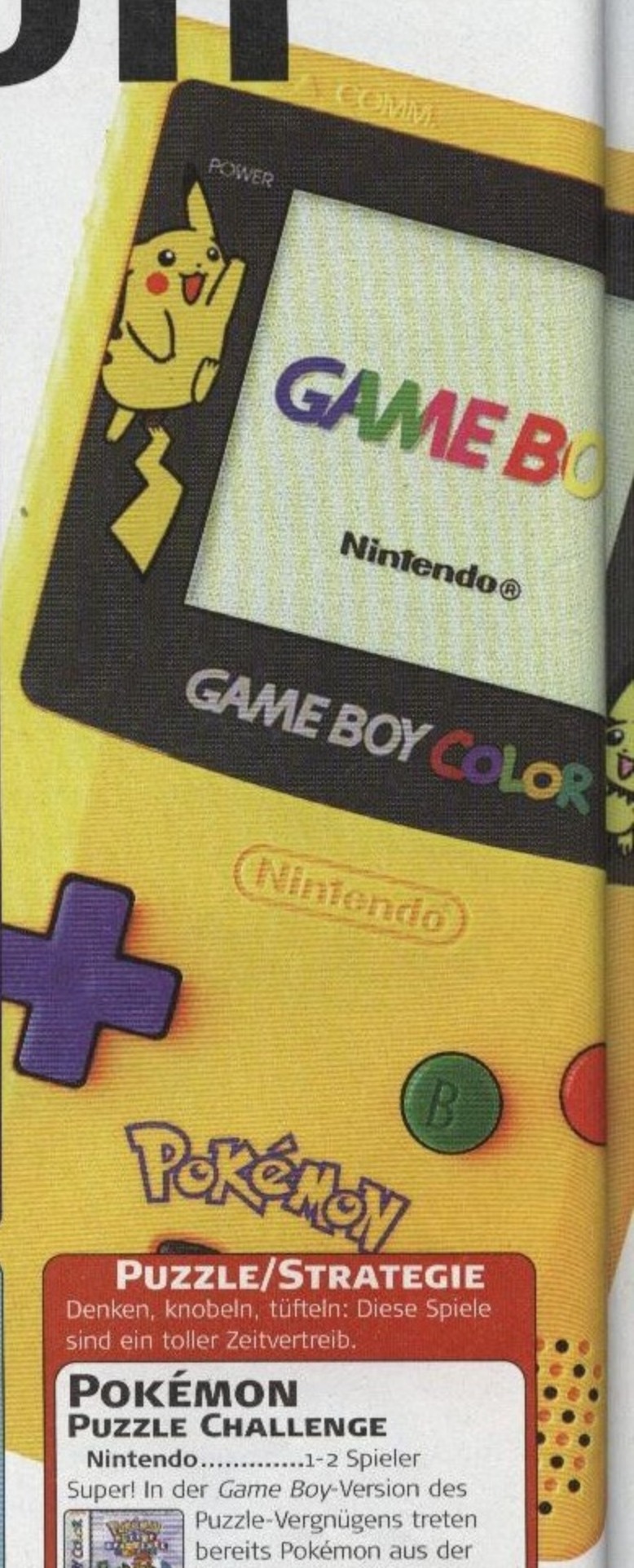
Erwachsene bitte anklopfen!

– Alle Infos zu Pokémon, Dragon Ball und Monster Rancher.
– Kids-TV-Programm auf 8 Seiten
– Spieletipps für Game Boy, N64, PlayStation, PC, PS2, Dreamcast

YOUNG ARE!

– Musik- und Kinotipps
– Alle zwei Wochen mit super Aufklebern, Karten und vielem mehr
– Nur geniale DM 3,90

Game Boy Color Lexikon



Hardware & Zubehör

Welche verschiedenen *Game Boys* gibt es überhaupt? Mit welchem empfehlenswerten Zubehör machen die zahlreichen erhältlichen *Game Boy Color*-Games noch mehr Spaß? In diesem Infokasten könnt ihr euch einen Überblick über das sehenswerte Zubehörprogramm für den *Game Boy Color* verschaffen!

Game Boy Color

Den Klassiker unter den Handheld-Konsolen und den Vorgänger des kürzlich erschienenen *Game Boy Advance* gibt es natürlich gleich in einer ganzen Reihe verschiedener Ausführungen, die technisch absolut identisch sind. Da sollte eigentlich für jeden Geschmack etwas dabei sein. Besonders cool: Die transparente Edition, die einen kleinen, aber spannenden Einblick in das spektakuläre Innenleben des *Game Boy Color* gewährt. Der günstige Preis und das Riesen-Spieleangebot (beispielsweise die bisherigen Pokémon-Editionen) dürften nach wie vor jeden Game-Fan begeistern.

Game Boy Special Pokémon Edition

Habt ihr das gewusst? Pünktlich zum Start der Goldenen und Silbernen Edition von Pokémon ist natürlich auch eine spezielle Version des *Game Boy Color* im schicken Pokémon-Look auf den Markt gekommen. Das knallgelbe Gehäuse sowie die auf dem Bildschirm-Rahmen vertretenen Superstars Pikachu und Pichu heben diesen *Game Boy* deutlich von den anderen *Game Boy*s ab. Technisch unterscheidet sich das Gerät natürlich nicht von den anderen Versionen, sprich alle *Game Boy Color*-Spiele laufen auf diesem Gerät wie gewohnt ohne Probleme. Viel Spaß!

AC/DC-Adapter & Game Link Cable

Keine Lust auf leere Batterien? Keinen Bock, ständig die Batterien aufladen zu müssen, obwohl ihr in den eigenen vier Wänden spielt? Dann besorgt euch den praktischen AC/DC-Adapter! Ebenfalls unverzichtbar ist das Universal Game Link Cable Set, mit dem ihr *Game Boys* jeglicher Art für Multiplayer-Spiele verbinden könnt.

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in fremde Rollen? Diese Games sind bestens geeignet!

Pokémon Goldene/Silberne Edition

Nintendo.....1-2 Spieler

Am 6. April war es so weit! Die beiden neuen Editionen erobern endlich die Herzen der Fans!

Pokémon Rote/Blaue/Gelbe Edition

Nintendo.....1-2 Spieler

Diese Editionen sind die Klassiker: Hier hatten die Pokémon 1-150 ihr Debüt!

The Legend Of Zelda: Link's Awakening DX

Nintendo.....1 Spieler

Dank des *Game Boy Color* gibt es den Klassiker sogar in Farbe.

Jump & Run

Hüpfspiele gehören nach wie vor zu den beliebtesten Spielegattungen.

Donkey Kong Country

Nintendo.....1-2 Spieler

Wahnsinn, was Rare hier für ein Jump-&Run-Werk abgeliefert hat! Das Spiel ist sogar besser als das *SNES*-Original. Unbedingt antesten!

Wario Land 3

Nintendo.....1 Spieler

Der Erzfeind von Mario ist auf dem *Game Boy Color* wieder einmal in Höchstform.

Alice in Wonderland

Nintendo.....1(-2) Spieler

Wer das Märchen Alice im Wunderland liebt, darf sich dieses tolle Hüpfspiel nicht entgehen lassen.

Puzzle/Strategie

Denken, knobeln, tüfteln: Diese Spiele sind ein toller Zeitvertreib.

Pokémon Puzzle Challenge

Nintendo.....1-2 Spieler

Super! In der *Game Boy*-Version des Puzzle-Vergnügens treten bereits Pokémon aus der Goldenen und Silbernen Edition von Pokémon auf!

Tetris DX

Nintendo.....1-2 Spieler

Tetris DX ist noch ein ganzes Stück abwechslungsreicher und grafisch spektakulärer gelungen als das Original.

Pokémon Trading Card Game

Nintendo.....1-2 Spieler

Hier kommt man an die besten Pokémon-Sammelkarten ran.

Action

Ihr wollt es richtig krachen lassen? Diese Titel werden euch begeistern.

Buffy
The Vampire Slayer

THQ .....1 Spieler

Das Spiel zur populären TV-Serie ist ein echter Leckerbissen, den man als Buffy-Fan nicht versäumen darf. Action und Spannung sind garantiert.

Turok: Rage Wars

Acclaim .....1 Spieler

Die Umsetzung der bekannten *N64*-Serie ist für den *Game Boy* sehr gut gelungen. Nicht versäumen!

Power Rangers: Lightspeed Rescue

THQ .....1 Spieler

Die bekannten TV-Helden sind wieder einmal bestens in Form.

Wings of Fury

TLC.....1 Spieler

Ein cooles Ballerspiel, in dem ihr mit einem Flugzeug durch die Luft düsen und ballern dürft.

Army Men

3DO .....1 Spieler

Die Army Men sind kleine Spielzeugsoldaten, ganz in der Tradition des Kino-Hits Toy Story.

Rennspiele

Flotte Flitzer! In der ersten Startreihe tummeln sich eine Reihe von Knüllern.

Mickey's Speedway USA

Nintendo.....1-2 Spieler

Das neueste Rennspiel für den *Game Boy Color* lässt euch mit Mickey, Goofy & Co. über rasante Pisten brettern und tolle Abenteuer erleben.

Road Rash

Electronic Arts ....1-2 Spieler

Ein rasantes Motorrad-Rennspiel für Leute, die Action gerne haben. Hier muss man auf die Gegner aufpassen!

F1 Racing Championship

Ubi Soft .....1 Spieler

Einmal wie Schumi losdüsen? Dieses Spiel macht es möglich.

Championship Motocross 2001

THQ .....1 Spieler

Mit einem Motorrad querfeldein über die Pisten jagen? Hier darfst du es!

MicroMachines V3

THQ ....1-8 Sp. (Party-Modus)

MicroMachines sorgte seinerzeit auf *SNES* schon für Spielspaß, die neue Version ist noch besser!

Action-Adventures

Hüpfen, rätseln, kämpfen: Die hier aufgeführten Games bieten alles!

Tomb Raider
Curse of the Sword

Eidos.....1 Spieler

Der aktuelle Kinofilm lockte Millionen von Zuschauern an. Und auch auf dem *Game Boy Color* ist Lara Croft elegant wie eh und je!

Alone in the Dark

Infogrames.....1 Spieler

Edward Carnby ist alleine in der Dunkelheit. Der Spieler muss ihn durch eine geheimnissvolle Villa steuern.

Rayman

Ubi Soft .....1 Spieler

Einer der beliebtesten und erfolgreichsten Spielehelden macht auch auf dem *Game Boy* eine gute Figur.

Der König der Löwen 2

Activision.....1 Spieler

Das Spiel zum bekannten Kinofilm erfüllt alle Erwartungen.

Metal Gear Solid

Konami .....1 Spieler

Für Action-Fans ist das Spiel ein Genuss. Die Umsetzung des legendären Spieleklassikers ist genial gelungen!

Sportspiele

Für Sport ist es draußen zu heiß? Dann schlüpft in die Rolle von Sportlern.

Mario Tennis

Nintendo.....1-2 Spieler

Das jüngste Sportspektakel für den *Game Boy Color* ist ein echter Knüller!, den man nicht versäumen sollte. Übrigens: Wer die *Nintendo 64*-Version hat, kann Zusatzfeatures nutzen!

Pocket Soccer

Nintendo.....1-2 Spieler

Fußball-Fans aufgepasst! Alleine oder (per Link-Kabel) zu zweit könnt ihr tolle Matches bestreiten.

ROAD CHAMPS BXS STUNT B.

Activision.....1 Spieler

Brettert mit einem BXS-Fahrrad über holprige Pisten und zeigt tollkühne Stunts im Sekundentakt.

MTV Sports: Pure Ride

THQ .....1 Spieler

Das ist wirklich cool! Mit dem Board an den Füßen schlitterst du steile Abhänge hinunter und vollführst Tricks.

MTV Sports: Skateboarding

THQ .....1 Spieler

Klasse! Hier könnt ihr ohne Gefahr Skateboard-Tricks ausprobieren.

Aktuelle Hits

Hier zeigen wir euch die aktuellsten Spielehits für den *Game Boy Color*, die derzeit die Charts dominieren.

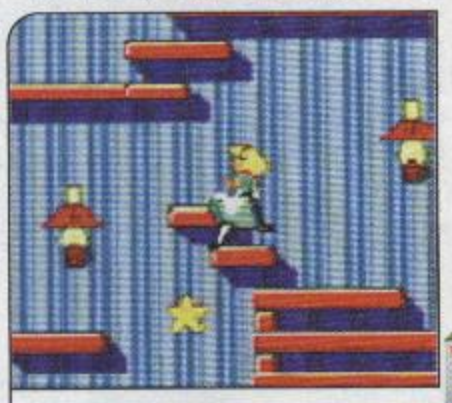
Pokémon
Goldene & Silberne Edition

Seit April begeistern die neuen Pokémon die Riesen-Fangemeinde!

Pokémon
Puzzle Challenge

... und neue Pokémon aus Gold & Silber sind in diesem Spiel auch schon dabei!

Walt Disney's Alice in Wonderland



Wer den Disney-Film kennt, wird das dazugehörige *Game Boy*-Spiel lieben!

Mickey's Speedway USA

Superspaßig! Mickey gibt auch auf dem *Game Boy* wieder richtig Gas.

Charts

1 (1) #25 Pikachu™

Entwicklungsstufen:
Pichu → (Freundschaft) Pikachu → (Donnerstein) Raichu

2 (2) #249 Lugia

Entwicklungsstufen:
Keine

3 (4) #250 Ho-oh

Entwicklungsstufen
Keine

4 (3) #150 Mewtu

Entwicklungsstufen
Keine

5 (–) #172 Pichu

Entwicklungsstufen:
Pichu → (Freundschaft) Pikachu → (Donnerstein) Raichu

6 (5) #07 Schiggy

Entwicklungsstufen:
Schiggy → Level 16 Schillok → Level 36 Turtok

7 (6) #09 Turtok

Entwicklungsstufen:
Schiggy → Level 16 Schillok → Level 36 Turtok

8 (7) #163 Hoothoot

Entwicklungsstufen:
Hoothoot → Level 20 Noctuh

9 (8) #151 Mew

Entwicklungsstufen:
Keine

10 (10) #239 Elekid

Entwicklungsstufen:
Elekid → (Freundschaft) Elektek

Pokémon 3 – Im Bann des Unbekannten

Das neue Zeichentrick-Epos erobert die Kinos!

Der dritte Teil der Pokémon-Saga ist Dauergast in den deutschen Kinocharts. Alleine in den ersten zwei Wochen strömten fast eine halbe Million begeisterte Pokémon-Fans in die Lichtspielhäuser! Als Dank für das rege Interesse gab es in vielen Kinos Gratis-Schleckereien für die Zuschauer. Natürlich verteilte man nicht irgendwelche Süßigkeiten! Es wurden nämlich viele lustige PEZ-Bonbonspender im coolen Pokémon-Design unter den Fans verteilt. Ist das nicht ein toller Service?

Ob das mächtige Entei im nächsten Kinofilm auch wieder eine tragende Rolle spielen wird?

Snubull in Aktion! Der sympathische Gernegroß läuft mal wieder zur absoluten Höchstform auf!

Die PEZ-Spender sind Pikachu, Enton und Mauzi nachempfunden. Naschen und Sammeln – was will man mehr?

Pokémon – Das Hörspiel zur TV-Serie

Da kriegt ihr was zu hören!

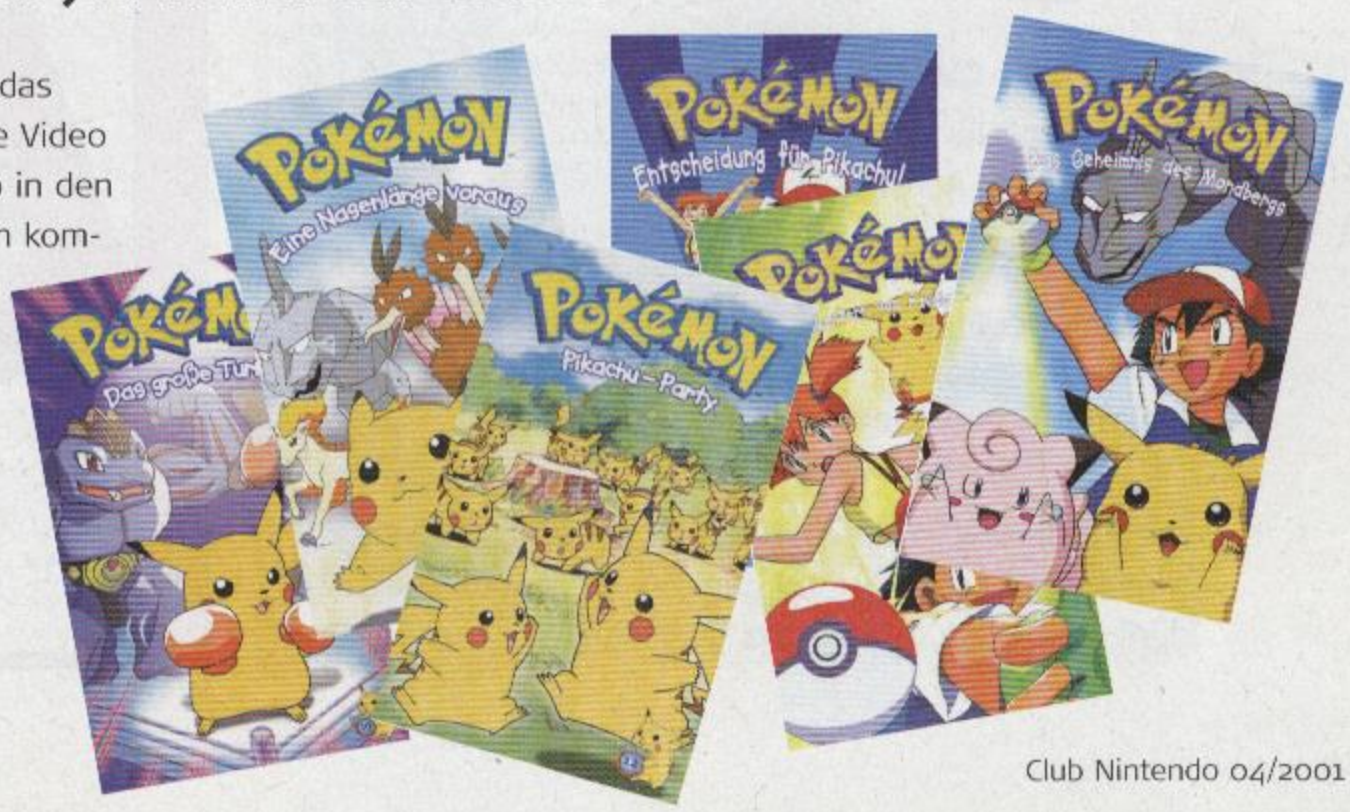
Die Firma Koch Records hat hier wirklich einen richtigen Knaller gelandet! Zum ersten Mal überhaupt dürft ihr spaßige Pokémon-Abenteuer als Hörspiel genießen. Die aufwendig produzierten Tonträger wurden exklusiv in Deutschland veröffentlicht. Natürlich sind dabei die Synchron-Sprecher aus der beliebten RTL-II-Fernsehserie mit an Bord! Auf MC und CD sind die ersten drei Teile schon erhältlich und pro CD/MC sind zwei komplette Abenteuer enthalten. Und der Spaß geht noch weiter – schon im September gibt es Hörspiel-Nachschub!

Endlich könnt ihr die Abenteuer von Ash und Co. auch als Hörspiel erleben! Ist das nicht cool?

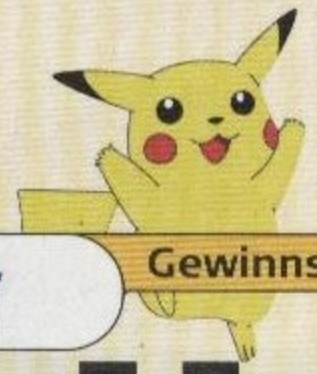
Pokémon: Die TV-Serie

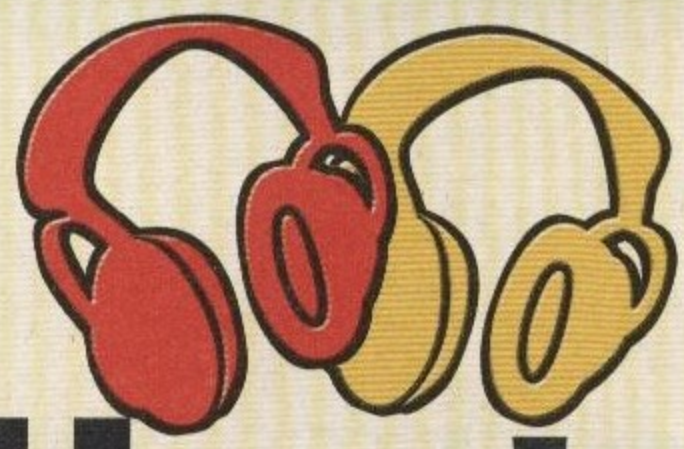
Die geniale TV-Hitserie gibt es jetzt auch auf Video!

Fans der Pokémon-Zeichentrick-Serie (Wer ist das nicht?) haben Grund zur Freude! Warner Home Video bringt die beliebten TV-Staffeln auch auf Video in den Handel. So könnt ihr in den Genuss von Folgen kommen, die ihr im Fernsehen leider verpasst habt, oder einfach nur eure Sammlung komplettieren! Tolle Episoden wie zum Beispiel „Entscheidung für Pikachu" oder „Die Schwestern von Azuria City" versprechen euch spaßige Stunden vor der heimischen Flimmerkiste!



Jetzt könnt ihr eure Lieblingsfolgen auch auf Video genießen. Ein Megaspaß!





Pika! Pika!
Hörst du mich?

Die Pokémon gibt es nicht nur in Videospielen, TV-Serien oder Kinofilmen, sondern auch auf Musik-CDs und in Hörspielen. Koch Records spendierte uns einen ganzen Sack voller Preise, die wir gerne an euch weitergeben wollen.

Was müsst ihr tun?

Um einen der begehrten Preise abräumen zu können, müsst ihr natürlich eine knifflige Aufgabe lösen. Malt uns, wo und wie die Pokémon am liebsten Musik-CDs oder Hörspiele hören. Unsere Jury wird dann die besten Einsendungen bewerten und die Preise vergeben.

Wo, wie und wann hören Ash und Pikachu am liebsten Musik-CDs?

Wohin damit?

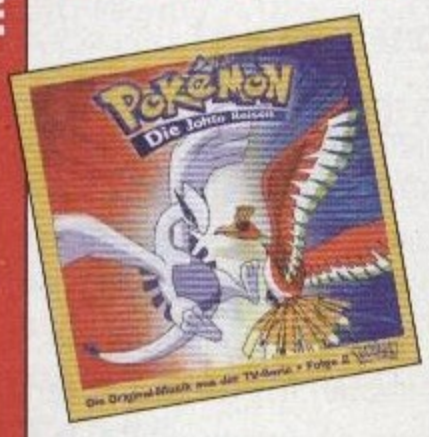
Schickt euer Bild bis zum **11.10.2001** an nachfolgende Adresse:

Club Nintendo
Nintendo Center
Postfach 1501
D-63760 Großostheim

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von der Nintendo of Europe GmbH oder der Computec Media AG dürfen nicht am Gewinnspiel teilnehmen.

INFO

Die Preise



5x
TV-Soundtrack „Pokémon – Die Johto Reisen"

5x
Filmsoundtrack „Pokémon 3: Im Bann des Unbekannten"

5x
Je 3 Hörspiele (Vol. 1-3)

Pokémon Lexikon

Pokémon-Fans, aufgepasst! Hier zeigen wir euch alle Spiele und Bücher rund um Pikachu & Co.!

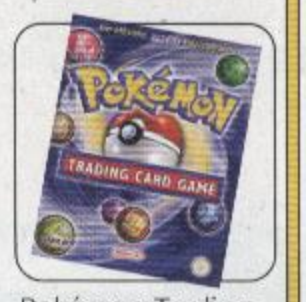
Pokémon

Ihr kommt nicht weiter? Da helfen Spieleberater!

Pokémon – Gelbe, Rote und Blaue Edition

Pokémon Stadium

Pokémon Snap



Pokémon Trading Card Game

Pokémon – Goldene und Silberne Edition

Pokémon

Es gibt nicht nur Pokémon-Spiele, sondern auch eigenständige Pokémon-Hardware!

Pokémon Pikachu Nintendo 64

Die beliebte Konsole, auf der ihr natürlich nicht nur Pokémon-Games, sondern auch alle anderen Spiele zocken könnt.

Game Boy Color Special Pokémon Edition

Auf diesem *Game Boy Color* im speziellen Pokémon-Look machen die Pokémon-Spiele noch mehr Spaß!

Pokémon Pikachu Color

Fans des Vorgängers werden sich freuen: Das neue *Pokémon Pikachu Color* bietet nicht nur noch mehr Spielspaß, sondern auch ein schickes Farbdisplay!

GAME BOY COLOR

Welche Pokémon-Spiele gibt es für den *Game Boy* und den *Game Boy Color*?

Pokémon Puzzle Challenge

Nach Pokémon Puzzle League für das *Nintendo 64* geht der Puzzle-Spaß nun mit neuen Pokémon auf dem *Game Boy Color* in die zweite Runde.

Pokémon Goldene & Silberne Edition

Seit 6. April erobern die neuen Pokémon die Herzen der Spielefans! Verpasst diese genialen Spiele nicht!

Pokémon Trading Card Game

Keine Lust mehr, die vielen Sammelkarten immer mit herumzutragen? Dann holt euch das Sammelkartenspiel für den *Game Boy Color*.

Pokémon Pinball

Flippern mit den Pokémon? Geht das überhaupt? Klar, und es macht wahnsinnig viel Spaß, alle Pokémon einzufangen.

Pokémon Rote, Blaue & Gelbe Edition

Den Anfang machten die Rote und die Blaue Edition, ein halbes Jahr später erschien die Special Pikachu Edition.

NINTENDO 64

Welche Pokémon-Spiele gibt es bislang für das *Nintendo 64*?

Pokémon Puzzle League

Das jüngste Pokémon-Spiel für das *Nintendo 64* ist ein fesselndes Puzzlespiel, in dem man sich annähernde Steine richtig platzieren muss.

Pokémon Snap

Ihr wolltet schon immer einmal Fotos von Pokémon schießen, die in freier Wildbahn leben? Dann holt euch Pokémon Snap für das *N64*.

Pokémon Stadium

Super! Mit dem Transfer Pak könnt ihr geschnappte Pokémon vom *N64* auf den *GB* oder vom *GB* auf das *N64*-Modul übertragen.

Tipps & Tricks

Ihr kommt bei den Spielen nicht weiter? Ihr wollt noch mehr Spaß mit euren Games haben? Hier verraten wir euch knackige Tipps zu den besten Spielen für *Nintendo 64*, *Game Boy Color* und *Game Boy Advance*. Übrigens, solltet ihr Fragen zu Spielen von Nintendo selbst haben, dann ruft einfach bei der Hotline unter der Nummer 0190-00 00 00 an, die von Montag bis Freitag von 13:00 bis 19:00 Uhr für euch zu erreichen ist. Jeder Anruf kostet DM 2,95!

GAME BOY COLOR

Spider-Man 2

Mit diesen Passwörtern fällt es Spider-Man bestimmt nicht mehr schwer, seine Tante aus den Fängen Dr. Octopus' zu befreien.

Level 2	MP!63C
Level 3	PL851D
Level 4	MM947F
Level 5	TS6!96
Kraven	TS6!9G
Level 6	LR6!9G

GAME BOY ADVANCE

Tony Hawk's Pro Skater 2

Cheat-Modus
Pausiert das Spiel und haltet die R-Taste. Dann drückt ihr B, A, unten, A, Start, Start, B, A, rechts, B, rechts, A, oben, links. Nach dieser Prozedur sind alle Cheats im Optionsmenü freigeschaltet.

Level-Anwahl
Pausiert das Spiel und haltet die R-Taste. Dann drückt ihr A, Start, A, rechts, oben, oben, unten, unten, oben, oben, unten.

Level-Anwahl und ganz viel Geld
Pausiert das Spiel und haltet die R-Taste. Dann drückt ihr B, A, links, unten, B, links, oben, B, oben, links, links.

Als Spider-Man spielen
Pausiert das Spiel und haltet die R-Taste. Dann drückt ihr oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A, Start.

Spider-Man Wallcrawl
Pausiert das Spiel und haltet die R-Taste. Dann drückt ihr rechts, A, unten, B, A, Start, unten, A, rechts, unten.

Zeit auf null setzen
Pausiert das Spiel und haltet die R-Taste. Dann drückt ihr links, oben, Start, oben, rechts.

Verrücktes Zoomen
Pausiert das Spiel und haltet die R-Taste. Dann drückt ihr links, A, Start, A, rechts, Start, rechts, oben, Start.

Blut ausschalten
Pausiert das Spiel und haltet die R-Taste. Dann drückt ihr B, links, oben, unten, links, Start, Start.

GAME BOY ADVANCE

GT Advance Championship Racing

Die Cheats werden alle im Startbildschirm eingegeben, wo das Wörtchen Start blinkt und das Bild eines heißen Flitzers zu sehen ist.

Alle Kurse
Haltet die L- und die R-Taste gedrückt und betätigt oben/rechts und B.

Alle Autos
Haltet die L- und die R-Taste gedrückt und betätigt oben/links und B.

Sämtliche Sachen zum Aufmotzen
Haltet die L- und die R-Taste gedrückt und betätigt unten/rechts und B.

Extra-Modus 1
Haltet die L- und die R-Taste gedrückt und betätigt rechts und B.

Extra-Modus 2
Haltet die L- und die R-Taste gedrückt und betätigt links und B.

Abspann ansehen
Haltet die L- und die R-Taste gedrückt und betätigt oben und B.

Mit allen Extras dürften die Strecken überhaupt kein Problem sein.

GAME BOY ADVANCE

Ready 2 Rumble: Round 2

Michael Jackson anwählen
Geht im Hauptmenü auf die Arcade-Option und drückt links, links, rechts, rechts, links, rechts, links, rechts, L-Taste und R-Taste.

Shaquille O'Neill anwählen
Geht im Hauptmenü auf die Überleben-Option und drückt links, links, links, links, rechts, rechts, links, links, rechts, L-Taste und R-Taste.

Rumble Man anwählen
Geht im Hauptmenü auf die Meisterschaft-Option und drückt links, links, rechts, links, rechts, rechts, links, rechts, links, L-Taste und R-Taste.

Der sagenhafte Michael Jackson macht auch im Boxring eine extrem gute Figur.

GAME BOY ADVANCE

F-Zero: Maximum Velocity

Jet Vermilion
Um Jet Vermilion zu bekommen, gebt ihr als Fahrernamen „F-ZERO" ein. Danach wechselt ihr in das Menü der Fahrzeugauswahl und drückt dort folgende Tasten hintereinander:

L, R, Start-Taste, R, L, Select-Taste

Darauf erscheint ein Passwort-Menü. Hier gebt ihr einfach den folgenden Code ein:

MF9-PPHVA+30

Danach gelangt ihr in die Fahrzeugauswahl und habt einen neuen, heißen Flitzer.

DEMO-Modus
Drückt im Titelbild die SELECT-Taste und schon erhaltet ihr eine kleine Einführung in die Steuerung sowie einige Tipps für die Kurvenbewältigung.

Jet Vermilion ist ein wirklich heißer Renner.

NINTENDO 64

Excitebike 64

Original-Excitebike
Spielt euch erfolgreich durch den Tutorial-Modus, um das originale Excitebike-Spiel von 1987 freizuschalten.

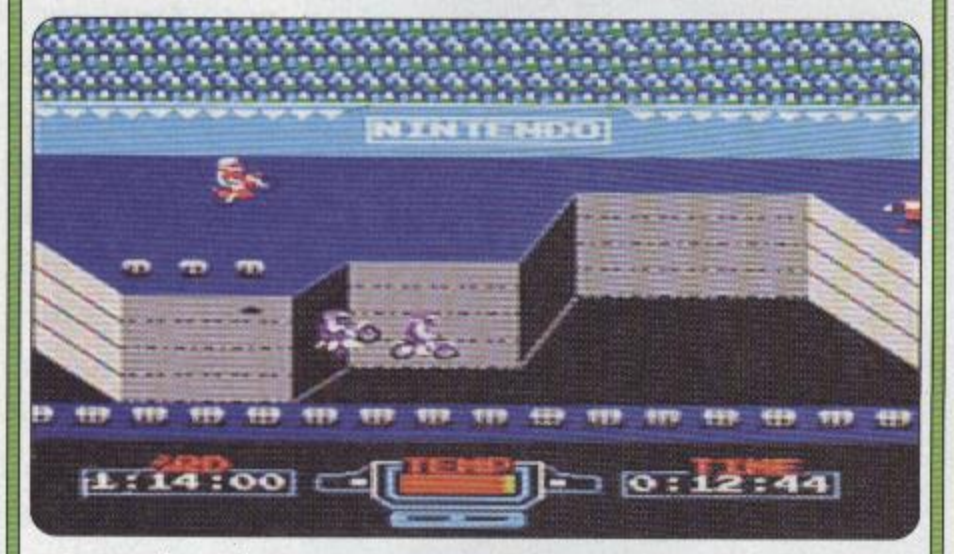
Fußball-Modus
Werdet Erster in der Silber-Runde der Novice-Saison, um einen spaßigen Fußball-Modus freizuschalten.

Bergsteiger-Modus
Um diesen Modus zu bekommen, müsst ihr Erster in der Gold-Runde der Amateur-Saison werden.

Excite-3D-Modus
Der Excite-3D-Modus öffnet sich, wenn ihr Erster in der Challenge-Round der Pro-Season werdet.

Um die folgenden Cheats einzugeben, gebt ihr im Hauptmenü folgenden Code ein: L-Taster, C-oben und C-unten gedrückt halten und dann A betätigen.

TRICKSTER	Schaltet alle Stunts frei
SHOWOFF	Gibt euch einen Bonus-Stunt
MOWER	Macht euch unbesiegbar
INVISRIDER	Sorgt für unsichtbare Fahrer
XLURIDER	Macht die Fahrer transparent
IMGOINGNOW	Zeigt euch das Debug-Menü
BLAHBLAH	Fahrer mit großen Köpfen
PINHEAD	Fahrer mit kleinen Köpfen
YADAYADA	Schaltet den Spiegel-Modus frei
MIDNIGHT	Rennen bei Nacht
ROTCOLS	Ziemlich merkwürdige Farbwahl
PATWELLS	Schaltet den Beat-This!-Modus frei
UGLYMUGS	Das Entwicklerteam anschauen



Da werden Erinnerungen wach. Das Original-Excitebike ist immer noch ein Hit.

Öfter mal was Neues. Das durchgeknallte Fußballspiel sorgt für Abwechslung.

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief! Schreibt einfach an folgende Adresse:

Club Nintendo
Nintendo Center
Postfach 15 01
D-63760 Großostheim

E-Mail:
info@nintendo.de

Telefax:
0 60 26 - 95 03 08

Carina Krinetzki, Wuppertal

Max B. Bölke

Bettina Weinberger, Deggendorf

Kirby, GAMECUBE & Co.

BETTINA WEINBERGER, DEGGENDORF

Erst einmal ein dickes Lob an euch. Das neue Design des „Club Nintendo"-Magazins ist euch wirklich gelungen. Spannender, witziger, informativer und übersichtlicher als je zuvor. Was ich jedoch schade finde ist, dass im neuen Heft keine Forgotten-Seiten mehr enthalten sind, wobei ihr sie in den alten Heften nur zweimal gebracht habt. Ihr könnt doch wenigstens eine Seite für diese Forgotten-Seite einräumen. Besonders gefreut habe ich mich über den „Kirby 64"-Artikel. Da Kirby's Dreamland mein erstes *Game Boy*-Spiel war, ist er eben mein Nintendo-Lieblingsheld. Außerdem fände ich es gut, wenn ihr eine Gesamtnote und Noten zu Grafik, Sound und Spielspaß neben dem Fazit zu den jeweiligen Spielen dazuschreiben würdet.

Jetzt zu meinen Fragen:

Warum gibt es zu Banjo-Tooie keinen Spieleberater? Wird es zu Kirby 64 einen Berater geben?

Was kostet der *GAMECUBE* und die dazugehörigen Spiele? *GAMECUBE* heißt übersetzt Spielewürfel, oder?

Braucht man dazu wieder Zubehör wie ein Rumble Pak?

Ich habe euch noch zwei Bilder gezeichnet und würde mich freuen, wenn ihr eines davon abdrucken würdet!

Hallo Bettina,

zunächst einmal liebe Grüße ins schöne Niederbayern, ich war erst letzte Woche in Deggendorf und in Regen (da bin ich nämlich aufgewachsen), deine beiden Bilder haben wir natürlich gleich in unsere Galerie aufgenommen. Nun aber gleich zu deinen Fragen: Wir versuchen, den Platz des „Club Nintendo"-Magazins bestmöglich für aktuelle Spielenews über *Game Boy Advance*, *Nintendo 64* oder *Game Boy Color* zu nutzen, deswegen verzichten wir auf vielfachen Leserwunsch auf Comics oder ähnliche Dinge, die nicht direkt etwas mit Spielen zu tun haben. Aber wer weiß, vielleicht hat das Magazin auch bald wieder mehr Seiten und damit Platz für andere Dinge ...

Dein Vorschlag, die Spiele mit Noten zu bewerten, ist interessant, macht aber aus verschiedenen Gründen nicht unbedingt Sinn. Generell ist das „Club Nintendo"-Magazin keine typische Testzeitschrift, in der alle Neuheiten vorgestellt werden. Bei uns werden ohnehin nur die besten und empfehlenswerten Spiele präsentiert, sprich, die Games würden allesamt eine gute bis sehr gute Note erhalten.

Schwache Spiele stellen wir erst gar nicht vor, also braucht man auch keine expliziten Noten vergeben, um vor schlechten Titeln zu warnen. Nun zu deinen weiteren Fragen:

Es ist richtig, zu Banjo-Tooie ist leider kein Spieleberater-Buch erschienen. Viele Fans dieses Abenteuers besitzen schon den ersten Teil dieses Spiels (Banjo-Kazooie), die haben beim Lösen der Rätsel also schon mächtig viele Erfahrungen gesammelt. Da Banjo-Tooie ähnlich aufgebaut ist, entschlossen wir uns daher, keinen separaten Spieleberater zu veröffentlichen. Bei spieltechnischen Fragen zu Nintendo-eigenen Spielen wie eben Banjo-Tooie stehen dir übrigens von Montag bis Freitag (von 13:00 bis 19:00 Uhr) unserer Spiele-Experten unter den Telefonnummer 0190-00 00 00 (DM 2,95 pro Anruf) zur Verfügung. Auch bei der Nintendo Computer-Helpline unter der Telefonnummer 0190-10 10 00 (legion, DM 1,21 pro Minute, täglich) oder über unseren Faxabruf unter der Fax-Nr. 0190-17 00 00 (Talkline, DM 1,21 pro Minute) erhält man Tipps und Tricks zu Banjo-Tooie. Zu Kirby 64: The Crystal Shard ist derzeit kein Spieleberater geplant.

Wie viel der *GAMECUBE* (der im Frühjahr 2002 hier zu Lande erscheinen wird) und die Spiele bei uns kosten werden, steht derzeit noch nicht fest. In den USA ist bislang ein offizieller Preis von lediglich 199 Dollar bekannt gegeben worden. Sobald ein ungefährer Preis für Deutschland feststeht, werden wir ihn nennen. Den Namen der Konsole hast du mit „Spielewürfel" korrekt übersetzt.

Welches Zubehör für den *GAMECUBE* erscheinen wird, steht leider noch nicht definitiv fest, deswegen können wir zu deiner Frage auch (noch) keine sichere Antwort geben.

Redakteur & Championship

MICHAEL WIESKE, BÖHLITZ-EHRENBERG

Da bin ich mal wieder. Es ist lange her, dass ich euch geschrieben habe. Jetzt bin ich fast 17 Jahre alt und auf der Suche nach einem Ausbildungsplatz. Wir ihr wisst, wollte ich mein Hobby zum Beruf machen und bei euch in der Redaktion arbeiten. Doch was für Voraussetzungen muss man haben, um bei euch arbeiten zu können?

1. Doch jetzt zu einer ganz wichtigen Frage: Es gab ja vor einiger Zeit die „Pokémon Championship 2000" für die Rote, Blaue und Gelbe Edition. Wisst ihr, ob demnächst ein ähnlicher Wettkampf mit der Goldenen und Silbernen Edition stattfindet?

2. Außerdem ein großes Lob an die Redaktion für das neue Layout des „Club Nintendo"-Magazins. Es ist von der Aufteilung und Übersicht her besser als sein Vorgänger. Die Berichte über die Neuheiten der Videospielewelt sind sehr umfangreich und es macht einfach Spaß, sie zu lesen. Doch irgendwie fehlt die Farbe in dem neuen Magazin. Vielleicht könnte man das noch ändern.

3. Wie sieht es eigentlich in der Zukunft aus? Wenn der *GAMECUBE* 2002 herauskommt, ist dann Schluss mit der Produktion von *Nintendo 64*-Spielen? Und wenn nicht, was für Rollenspiele sind geplant? Oder ist vielleicht ein neuer Zelda-Teil in Planung?

Hallo Michael,

natürlich können wir uns noch an dich erinnern. Es freut uns, dass du dich für den Beruf eines Redakteurs interessierst. Grundvoraussetzung, um diesen Beruf erlernen zu können, ist eine abgeschlossene Schulausbildung (Abitur empfehlenswert), eine flotte Schreibe, exzellente Rechtschreibkenntnisse und ein gutes Wissen über die Welt der Videospiele. Wenn man diese Bedingungen erfüllt, kann man entweder ein Journalistik-Studium anstreben oder als so genannter „Volontär" eine Ausbildung zum Redakteur beginnen. Diese dauert etwa zwei Jahre, anschließend ist man vollwertiger Redakteur. Am besten, du informierst dich beim Arbeitsamt genauer!

Michael Wieske, Böhlitz-Ehrenberg

Sven Schröters
„Club Nintendo"-Sammlung

Dennis Pahl schlüpfte in ein tolles "Game Boy"-Kostüm

Patrick Kleine und seine Schwester, daneben Patricks Kunstwerk

Maria Watznauer, Dortmund

Die „Pokémon Championship 2000" war ein voller Erfolg, ob es in diesem Jahr eine Neuauflage gibt, steht noch nicht fest. Sollte es ein weiteres Turnier geben, werdet ihr es im „Club Nintendo"-Magazin natürlich als Erste erfahren.

Vielen Dank für das Kompliment und deinen Vorschlag. Generell bemühen wir uns, das Magazin so übersichtlich und lesbar wie möglich zu gestalten. Wenn man übermäßig viel Farbe verwendet, leiden allerdings häufig die Übersicht und die Lesbarkeit darunter, weswegen wir damit sehr vorsichtig umgehen. Aber dennoch danke für den Tipp, vielleicht können wir ja künftig etwas mehr Farbe unterbringen!

Das *Nintendo 64* wird sicherlich noch lange „up to date" sein. Beispielsweise sind die *Nintendo 64*-Spiele Kirby 64: The Crystal Shards und Aidyn Chronicles eben erst erschienen, die Titel Paper Mario (Rollenspiel), Pokémon Stadium 2 sowie Mario Party 3 sind für dieses Jahr geplant. Ein weiteres Zelda-Abenteuer ist derzeit für das *Nintendo 64* nicht angekündigt.

Hyrule & Zelda

Maria Watznauer, Dortmund

Ich bin totaler Zelda-Fan und hoffe, dass ihr mir ein paar Fragen beantworten könnt, die nicht unbedingt mit dem Spiel selber zu tun haben. Ich habe mich zum Beispiel mit meiner Freundin darüber gezofft, ob man Hyrule „Hürle" oder „Hirule" ausspricht. Außerdem zeichne ich gerne (ich hoffe, ihr druckt meine Bilder) und wüsste gerne, wer die Zeichnungen für die Zelda-Spiele macht. Wer die Zelda-Spiele gemacht hat, ist klar – Shigeru Miyamoto. Aber wer hatte die Idee, wer hat sich die Geschichte mit Link und Co. ausgedacht? Kann man die Melodien aus den Zelda-Spielen für das *Nintendo 64* auch auf CD bekommen? Nun gut, das sollte reichen. Übrigens ist euer Heft absolute Spitze.

Hallo Maria,

deine Zeichnungen haben wir natürlich gleich abgedruckt, diese wollen wir schließlich keinem Zelda-Fan vorenthalten. Wie man „Hyrule" wirklich ausspricht, haben wir bislang im "Club Nintendo"-Magazin noch nicht veröffentlicht, deshalb wollen wir dir die Antwort auch nicht schuldig bleiben. Man spricht es im Englischen wie „Heirul" aus. An der Entstehung von Spielen sind immer ganze Entwicklerteams beteiligt. Welche Personen welche Aufgaben übernommen haben, kannst du jeweils im Abspann der Module lesen. Die CDs mit den Musikstücken aus The Legend of Zelda: Ocarina of Time Vol. II, Donkey Kong Country, Super Mario 64, Lylat Wars, Diddy Kong Racing, Donkey Kong 64 sowie die „N64Y2K Millenium Trax"-CD können bei uns angefordert werden. Der Preis beträgt jeweils DM 30,- zuzüglich DM 3,- Nachnahmegebühr. Die Bestellung kann telefonisch, von einer volljährigen Person, bei unserer Konsumentenberatung erfolgen und zwar von Montag bis Freitag zwischen 11:00 und 19:00 Uhr unter der Rufnummer 0180-5 00 58 06 (DM 0,24 pro Minute). Der erste Teil der CD The Legend of Zelda: Ocarina of Time ist bereits restlos vergriffen und kann nicht mehr angefordert werden.

Pokémon

Carina Krinetzki

Ich lese eure Zeitschrift schon seit einigen Jahren. Das neue Layout gefällt mir gut, doch es geht mir auf die Nerven, dass meistens fünf bis sechs Seiten für Pokémon draufgehen.

Hallo Carina,

wir versuchen im Heft die Themen unterzubringen, für die sich die Leute interessieren. Nachdem es viele Pokémon-Fans gibt, ist es natürlich auch klar, dass wir für diese Leser immer einige Seiten parat haben. Wie du selbst festgestellt hast, sind es tatsächlich nur wenige Seiten, auf denen die Pokémon das Hauptthema sind, tatsächlich geht es auf weit über 80 % des Heftes um andere Themen, damit kann man auch als Nicht-Pokémon-Fan gut leben.

Impressum
Club Nintendo

Herausgeber
Nintendo of Europe GmbH
Satoru Shibata

Redaktionsanschrift
Club Nintendo
Nintendo Center
Postfach 1501
D-63760 Großostheim
E-Mail: info@nintendo.de
Telefax: 0 60 26 - 95 03 08

Redaktionelle Erstellung
COMPUTEC MEDIA AG
Nürnberg

Redaktionsdirektor
Hans Ippisch

Redaktion
Matthias Glaser, Jens Quentin, Jean-Reiner Jung, Ahmet Iscitürk

Layout
Holger Lehne, Tanja Päßler

Lektorat
Michael Ploog (Textchef), Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose

Team Nintendo
Gabriele Schröder, Paul Ashcroft, Harald Ebert, Marko Hein, Mark-Philipp Hugo, Frank Prennig, Doris Kapraun

Produktionsleitung
Martin Closmann

Druck
Oberndorfer Druckerei GmbH
A-5510 Oberndorf bei Salzburg

Anzeigenverkauf
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 345
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241

Anzeigenberatung
Alexander Kreis
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 151
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: akr@cms.computec.de

Anzeigenleitung
Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.)
Es gelten die Mediadaten Nr. 15 vom 1.1.2001, Anforderung über Anja Krauß

Konsumentenberatung
0180 - 5 00 58 06
(DM 0,24 pro Minute) (Mo.-Fr.: 11-19 Uhr)

Spiele-Hotline
0190 - 00 00 00
(DM 2,95 pro Anruf) (Mo.-Fr.: 13-19 Uhr)

Club Nintendo Österreich
Postfach 83, A-5027 Salzburg
Telefax: 06 62 - 8 89 21 92 39
Hotline: 06 62 - 87 63 48
(Mo.-Fr.: 9-12 Uhr, Mo./Di./Do.: 13-17 Uhr, Mi.: 13-19.30 Uhr)

Club Nintendo Schweiz
Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel
Telefax: 061 - 3 19 98 20
Hotline: 061 - 3 19 98 36
(Mo.-Fr.: 9-11 Uhr, 14-16 Uhr)

Club Nintendo Online
www.nintendo.de
www.gameboyadvance.de
www.pokemon.de
www.zelda.de
www.pokemongoldundsilber.de

Erscheinungsweise
Sechs Ausgaben pro Jahr (zweimonatlich)
Abonnement-Service: RTV, Weiterstadt
Pressepost-Nummer: D 31192 F
Das „Club Nintendo"-Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.

Urheberrecht
© 2001 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved.

Alle im „Club Nintendo"-Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

Damals ...

Was stand vor neun Jahren im „Club Nintendo"-Magazin?

Könnt ihr euch daran erinnern, was im Sommer 1992 passiert ist? Nicht? Nun, dann wollen wir euch auf die Sprünge helfen! Damals wurde das *Super Nintendo* in Deutschland veröffentlicht und in der Ausgabe 4/92 des „Club Nintendo"-Magazins drehte sich natürlich alles um die damalige 16-Bit-Wunderkonsole. Vorgestellt wurden u. a. die Spielehits Super Mario Word, Zelda III, Super R-Type, Castlevania IV, F-Zero, Pilotwings, Super Tennis oder Super Soccer. Ich kann mich noch genau daran erinnern, wie ich in Super Mario World in die Röhren geschlüpft bin, in F-Zero grandiose Rennen hinlegte und mit Freunden nächtelang Super Tennis und Super Soccer gespielt habe. Werden wir in neun Jahren vom *Game Boy Advance* genauso schwärmen? Wir werden sehen ...

Vorschau
auf die nächste Ausgabe

GAME BOY COLOR

The Legend of Zelda: Oracle of Ages
The Legend of Zelda: Oracle of Seasons

In dieser Ausgabe hat es leider noch nicht ganz mit einem Test der beiden neuen Zelda-Spiele für den *Game Boy Color* gereicht, doch Abhilfe naht in der kommenden Ausgabe! Unsere Spieleexperten sind mit Link gerade auf einer ausgedehnten Abenteuer-Tour und werden euch im kommenden Heft in einem Riesentest von allen ihren Erlebnissen berichten. Zur Einstimmung könnt ihr schon einmal die letzten Zelda-Games auf dem *Game Boy Color* oder dem *Nintendo 64* herauskramen und spielen!

NINTENDO 64

Pokémon Stadium 2

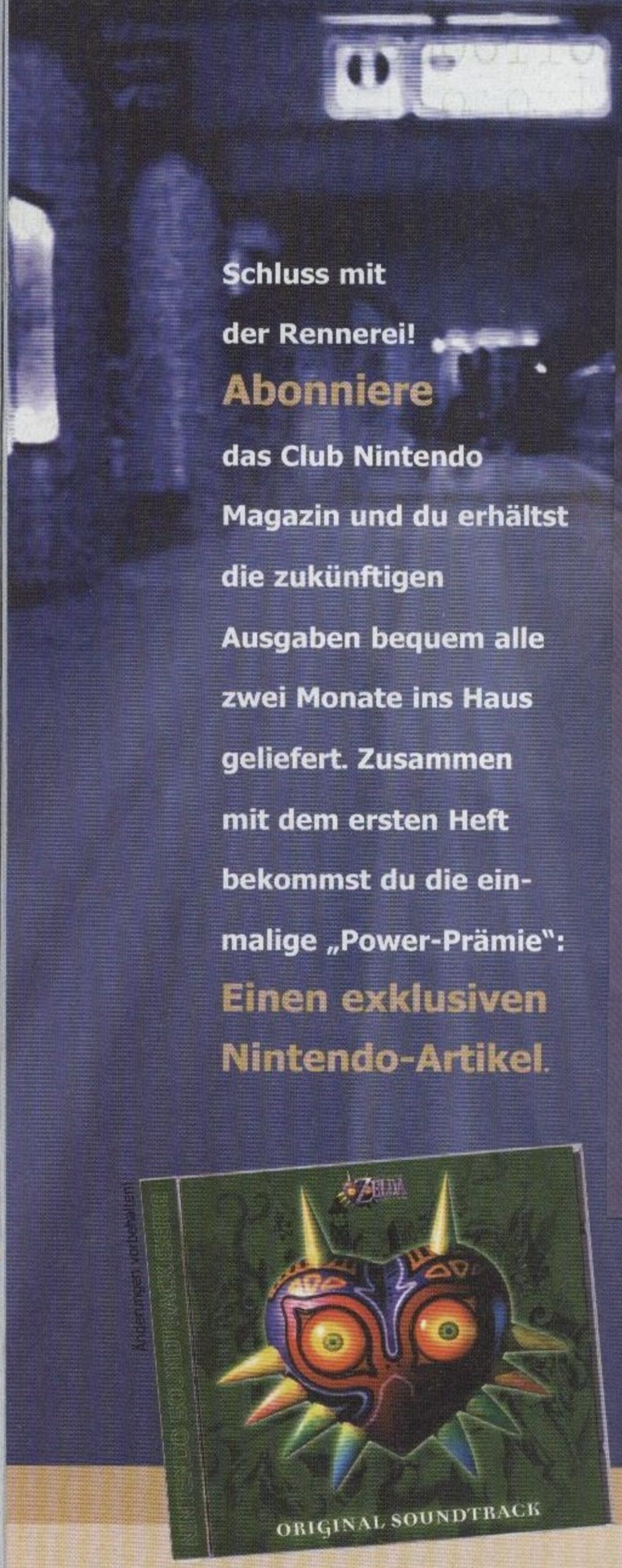
Endlich gibt sich die komplette Pokémon-Garde aus der Goldenen und Silbernen Edition ein Stelldichein auf dem *Nintendo 64*. Wir lassen Lugia, Ho-oh, Pichu & Co. in der nächsten Ausgabe in das Stadion einmarschieren und prüfen ihre Kampffähigkeiten. Freut euch auf einen umfangreichen Megatest des wohl größten *Nintendo 64*-Hits im kommenden Herbst!

Club Nintendo

Weitere Themen im Oktober

Neue Hits für N64, Game Boy Advance und Game Boy Color
Nintendo 64: Mario Party 3 enthüllt
Game Boy Advance: Alle Knüller im Test
Game Boy Color: Pokémon Crystal erstmals enthüllt!

Nie mehr zu spät dran!



Schluss mit der Rennerei!

Abonniere das Club Nintendo Magazin und du erhältst die zukünftigen Ausgaben bequem alle zwei Monate ins Haus geliefert. Zusammen mit dem ersten Heft bekommst du die einmalige „Power-Prämie“:

Einen exklusiven Nintendo-Artikel.

Änderungen vorbehalten!

Jetzt als Power-Prämie!

Das Club Nintendo „Power Abo” kostet DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und gilt für die Dauer eines Jahres. Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die coole „Power-Prämie”, die es exklusiv für Abonnenten gibt. Anschließend erhaltet ihr die restlichen fünf Ausgaben eures Abos im zweimonatlichen Rhythmus. Das Abonnement verlängert sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jede Verlängerung des Abonnements kostet erneut DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.

www.gameboyadvance.de

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. ©1983, 2001 Nintendo.

GAME BOY ADVANCE™ Power gaming anywhere.

Nintendo®
GAMING 24:7™

www.gameboyadvance.de

GAME BOY ADVANCE™

Super Mario Advance.
Super abgefahrene Waffen.

Nintendo®
GAMING 24:7™

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1983, 2001 Nintendo.